ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Людмила Демина
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 10 (70), октябрь 2004
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2004 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Совмещая несовместимое



Еще пару лет назад словосочетание «домашний лазерный принтер» звучало более чем экзотично. Цены на подобные периферийные устройства были слишком высоки для большинства отечественных пользователей, к тому же наблюдалась некая эйфория по поводу доступности и привлекательности для домашнего использования струйных принтеров. Казалось, эти устройства дешевы, позволяют добавить в ваши документы цвет, а при необходимости и получить фотографию, почти не отличимую от сделанной в лаборатории.

Постепенно пришло понимание того, что фотографии, по мере развития у нас в стране системы цифровых мини-лабов, дешевле и удобнее тиражировать традиционными средствами. Сами же по себе струйные принтеры при тех возможностях, которые они могут предложить пользователю (год от года все более разнообразных), из-за высокой цены расходных материалов достаточно дорогое удовольствие для повседневной печати. Кроме того, со временем стало ясно, что качественная, быстрая и экономичная печать черно-белых текстовых документов в домашних условиях – задача весьма актуальная. В этой ситуации подыграли рынку и производители персональных лазерных принтеров – младшие модели еще в прошлом году уверенно перешагнули рубеж $200, став выгодным и доступным приобретением не только для частных предпринимателей, но и для таких категорий пользователей, как студенты и школьники, которым необходимо получать многостраничные документы, рефераты, курсовые работы и т. д. В этом номере в сравнительном тестировании вашему вниманию предлагаются девять моделей лазерных принтеров дешевле $200 от всех ведущих поставщиков. Качество их печати и многие другие параметры производят сильное впечатление. Признаюсь, сразу несколько редакторов «Домашнего ПК» решили заменить свои цветные струйные принтеры на монохромные лазерные. Совмещение таких казалось бы, несовместимых ранее понятий, как домашний компьютер и лазерная печать, сегодня стало привычным и уже не режет слух.

Интересно, что и полноцветные лазерные принтеры, цены на которые еще пару лет назад казались просто заоблачными, с каждым днем становятся все более доступными. Сегодня уже реально найти в продаже модели формата A4 дешевле $500! Не исключаю, что в скором будущем мы сможем говорить и о цветной лазерной печати дома.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 10 (70), октябрь 2004

Новости

ХардWare

На первый взгляд

Тестовая лаборатория

СофтWare

F1

Интернет

Игротека





с. 26

Видеокарты до $100: выбираем лучшие в бюджетном классе

Яркие презентации сверхмощных графических чипов ATI и NVidia оставили в тени новинки рынка бюджетных игровых видеокарт. Мы намерены восполнить этот пробел, представляя вниманию читателей лучшие 3D-акселераторы стоимостью до $100.

с. 32

Лазеры для дома

в строю не только новички

Одной из особенностей развития технологии лазерной печати является ее стабильное удешевление. Психологическая ценовая планка в $200 была преодолена еще в прошлом году, и теперь на рынке доступны новые устройства уже второго-третьего поколения, принадлежащие к данному ценовому диапазону.

с. 114

The Sims 2

Самая продаваемая игра всех времен и народов пережила второе рождение. И стала еще интересней и увлекательней.



с. 70

Файловые менеджеры 2004

При всех преимуществах Windows XP встроенные в нее средства для работы с файлами отличаются наивным минимализмом. К счастью, есть целая категория программ, предназначенных для этих целей, – файловые менеджеры. Пришло время еще раз оценить их и выбрать лучшие из лучших.

с. 40

Супертест:

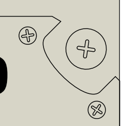
профессиональные игровые поверхности

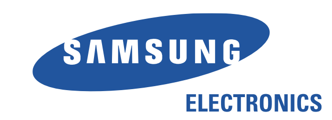
Профессиональные кибератлеты используют на соревнованиях не только собственные мыши и клавиатуры, но и личные коврики для мышей. И хотя традиционно считается, что для оптического манипулятора поверхность не важна, на самом деле это не так – наш тест professional gaming surfaces наглядно демонстрирует обратное.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





октябрь 2004

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

DirectX 9.0c

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

Armies of Exigo

Evil Genius

Worms Forts Under Siege

ПАТЧИ

«Галактические цивилизации» / Galactic Civilizations 1.2 with Expanded Universe

«Принц династии Кин» v1.30

Singles v1.5

ДРАЙВЕРЫ

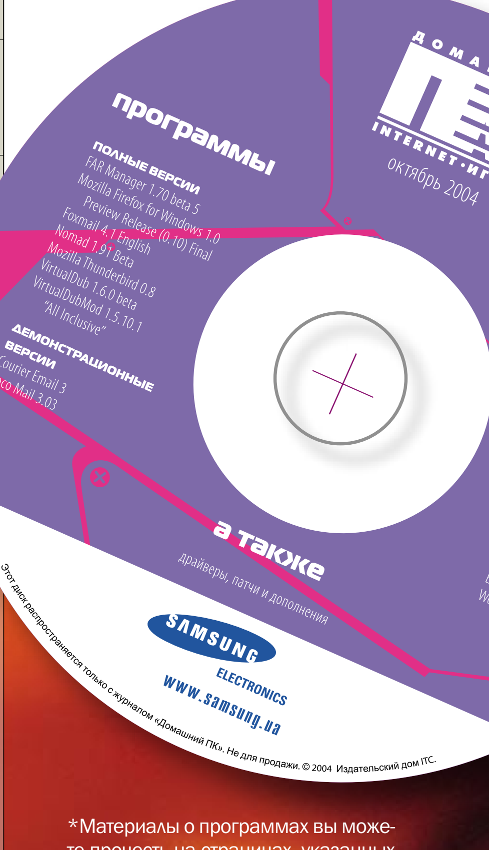
ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 4.9

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Creative Audigy 2, Audigy 2 ZS

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ



Стильные крошки

Успешная серия стильных камер Olympus μ (mju, произносится как «мю») пополнилась новыми аппаратами с невиданным ранее потрясающим дизайном. Как и предшественники, μ-mini заключена в металлический корпус и отличается неприхотливостью к погодным условиям. Миниатюрные габариты позволяют легко спрятать камеру даже в карман брюк, а шесть цветовых решений дают возможность модникам и модницам подобрать устройство по своему вкусу буквально на каждый день недели. Фотоаппарат не только имеет стильный внешний вид, но и может делать прекрасные снимки благодаря новой оптике с двухкратным зумом и четырехмегапиксельной матрице. Процессор изображений с фирменной технологией TruePic, LCD-экран на 1,8 дюйма с 134 тыс. пикселов – в камере есть все для получения хороших кадров. В продаже Olympus μ-mini появится в октябре этого года, а цена устройства пока не сообщается.

Новый iMac

Феномен iPod, который очень быстро стал самым популярным MP3-плеером в мире на основе жестких дисков, подтолкнул Apple к созданию нового дизайна для своей серии iMac. Белый из акрилового пластика с округленными краями компьютер просто взывает к покупателям: «Если вам понравился наш iPod, то и iMac тоже придется по вкусу». И учитывая четыре миллиона довольных клиентов, это определенно имеет смысл. Главное новшество – iMac G5 полностью упрятан в один блок, установленный на одной алюминиевой ноге, и при этом выглядит ненамного толще обычного LCD-монитора. Может даже показаться, что вы решили сэкономить на покупке собственно компьютера, ограничившись стильным дисплеем. А если учесть беспроводные клавиатуру и мышь, iMac довольно удобно переносить из одной комнаты в другую без утомительного жонглирования проводами. Цены, в целом, привычны для рынка стильных ПК: от $1300 за 17-дюймовую модель с 80-гигабайтовым жестким диском до $1900 за 20 дюймов, встроенный DVD-RW и 160 GB HDD.







Биометрию в массы

Новый способ борьбы с необходимостью помнить сотни паролей для разных Web-сайтов предлагает компания Microsoft. Специально для забывчивых людей выпущена линейка устройств со встроенными сканерами отпечатков пальцев: от отдельного Fingerprint Reader до интегрированного в комплект из беспроводной клавиатуры и мыши. Предполагается, что пользователь однажды введет свои пароли, а в дальнейшем при запросе будет просто класть палец на сканирующую поверхность. Также компания собирается встроить средства для биометрической идентификации в следующую версию своей операционной системы, а пока предлагает клиентам собственное специализированное ПО для этих целей. Устройства со сканерами отпечатков уже доступны в продаже по цене от $54,95 до $109 в зависимости от комплектации.

«Вертолет» от Siemens

Siemens решила удивить общественность выпуском нового бизнес-телефона SK65, выполненного в довольно необычном формфакторе. Его корпус состоит из двух половинок, на внутренней поверхности задней находится полноценная QWERTY-клавиатура, которая доступна, если развернуть панель перпендикулярно к базовому блоку. Новинка ориентирована на деловых людей, а не на молодежь, как может показаться при первом взгляде на фото. За свой необычный внешний вид модель уже получила прозвище «вертолет». Продукт оснащен записной книжкой на 2000 номеров, встроенной памятью объемом 30 MB, функцией Push-to-Talk, адаптером Bluetooth и ИК-портом. Дисплей представляет собой трансрефлективную TFT-матрицу, стандартную для старших моделей серии 65. Масса аппарата – 144 г, но это вряд ли отпугнет заинтересованных покупателей.



BlackBerry стал смартфоном 

Компания RIM знаменита своими коммуникаторами серии BlackBerry, предназначенными для чтения электронной почты и просмотра специализированных Web-сайтов на ходу. Устройства линейки 7100 наконец-то стали полноценными смартфонами: с поддержкой звонков по обычным сотовым сетям, SMS и Интернет-пейджеров. В числе уникальных новшеств интересная клавиатура с двадцатью кнопками, больше напоминающая телефонную (ранее BlackBerry имел микроклавиши, похожие на устройства ввода в мини-ноутбуках), цветной экран, поддержка Bluetooth и четырех форматов сотовой связи. Экран на 240×260 пикселов и возможность просмотра вложенных файлов в самых распространенных форматах придутся как нельзя кстати. Тем более что пользователь может настроить до десяти почтовых ящиков POP3/IMAP. Устройство уже продается в США по цене в $199 при подключении к провайдеру сотовой связи T-Mobile.





 Разукрась свой iPod

Hewlett-Packard сообщила о стратегическом партнерстве с Apple, в рамках которого обе компании займутся продвижением iPod в широкие народные массы. В частности, HP предлагает так называемые татуировки для iPod: специальные наклейки, на которых можно печатать изображения с помощью струйных принтеров (разумеется, производства Hewlett-Packard), чтобы затем украшать свой MP3-плеер. «Татуировки» водостойкие, легко крепятся и снимаются, так что пользователи могут менять дизайн своего iPod хоть каждый день. На сайте *hp.com/music* есть редактор для создания персональных лейблов и уйма уже готовых оформлений, пригодных для немедленного применения. Кроме того, версия iPod от HP поставляется в комплекте с кабелем USB 2.0 и программным обеспечением для Windows, что должно сделать использование устройства еще более простым. Его цена составляет $299 за версию 20 GB и $499 за 40 GB.

Телефон для пальцев





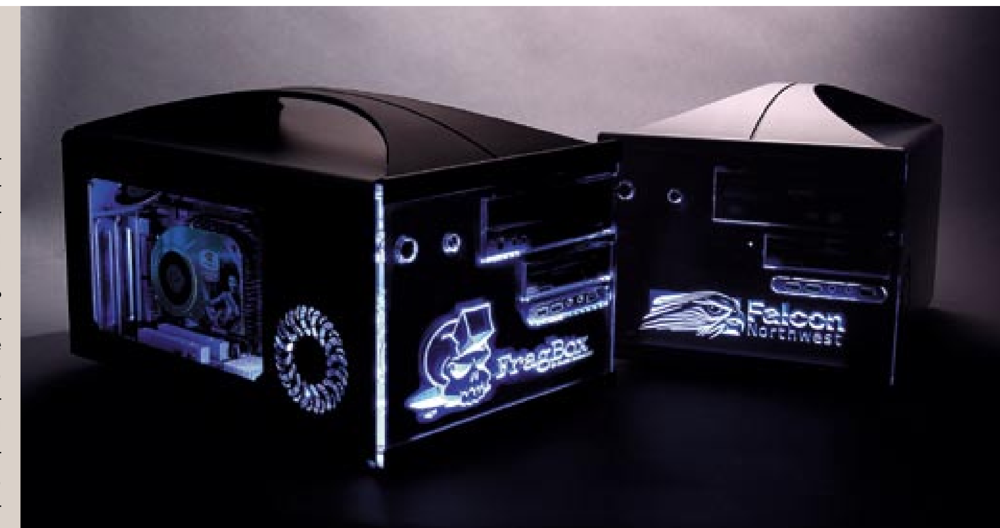
На первый взгляд Nokia 9300 выглядит как обычный элегантный телефон, но опытный пользователь сразу распознает в нем раскладной коммуникатор. И действительно, стоит раскрыть корпус, как взору предстают экран на 65 536 цветов и миниатюрная клавиатура QWERTY – вашим пальцам найдется работа. Устройство объединяет функции PDA на основе операционной системы Symbian 7.0S и мобильного телефона: возможность посещения Web-сайтов (поддерживается HTML 4.01 и JavaScript 1.3), получение и отправка электронной почты, участие в эхо-конференциях, адресная книга, синхронизирующаяся с ПК, прослушивание музыки и просмотр видео, игры, уйма дополнительных приложений (редактирование документов, чтение PDF-файлов, работа с таблицами), совместимость с тремя сетями сотовой связи GSM/GPRS/EDGE, Bluetooth, ИК-порт, 80 MB оперативной памяти и слот для карточек MMC.
В продаже Nokia 9300 появится в начале 2005 г. Цена этого перспективного устройства пока неизвестна.

Фотокиоск на дому



Многофункциональные устройства на базе струйных принтеров находят все больше приверженцев среди домашних пользователей, ведь одно МФУ замещает сразу несколько аппаратов, при этом без всякой потери качества во всех функциях. Так, новое МФУ от компании Lexmark под красноречивым названием Lexmark P6250 Home Photo Center All-in-One полностью заменяет настоящий мини-лаб. Модель оснащена цветным 2,5-дюймовым ЖК-дисплеем, имеет встроенный кард-ридер для всех распространенных типов флэш-носителей и может функционировать как обычные принтер и сканер. Использование фирменных чернил Evercolor позволяет добиться потрясающего качества снимков, печатающихся с разрешением 4800×1200 точек на дюйм; такие фотографии теоретически могут сберегаться до 200 лет. Продажа устройства в США уже началась, его ориентировочная стоимость – $250.

Маленький, но мощный



Fragbox 2 – новейший баребон от Falcon Northwest – способен похвастаться не только стильным небольшим корпусом, приятно светящимся в темноте. Внутри миниатюрной коробки – NVidia GeForce 6800 Ultra с PCI Express и DDR2, 3,6 GHz Prescott Pentium 4 и 1 GB оперативной памяти. При этом пользователь может свободно менять конфигурацию самостоятельно. Производитель гарантирует, что, невзирая на габариты, любые существующие стандартные компоненты без труда разместятся внутри, включая графические карты двойной ширины. На снимке вы можете посмотреть на версию с синей подсветкой корпуса (отключается при необходимости), но дополнительно доступны и другие модификации. Цена, правда, кусается: от двух до четырех тысяч долларов в зависимости от комплектации.

Место встречи изменить нельзя –



Мы полагаем, что большинство читателей нашего журнала относятся к славному племени энтузиастов современных информационных технологий и являются преданными сторонниками digital life style. А значит, вторая специализированная выставка-ярмарка персональных и домашних цифровых технологий «ЦифроМания:)» – как раз то, что им надо.



В этом году она будет проводиться в течение четырех дней (4–7 ноября), а ее экспозиция разместится в выставочном центре «КиевЭкспоПлаза». Организаторы «Цифромании:) 2004» утверждают, что на ней будут представлены все основные торговые марки, известные на рынке домашних и персональных цифровых устройств и технологий. В списке участников довольно много отечественных производителей, что не может не радовать обычного пользователя. Ведь продукция украинских фирм, зачастую не уступающая зарубежной, все-таки несколько более доступна по цене. Среди наших компаний, имеющих намерения продемонстрировать свои достижения на выставке «ЦифроМания:) 2004», назовем таких крупных игроков компьютерного рынка, как «Квазар-Микро», «Версия», «МКС», K-Trade. Слово «международная» в характеристике выставки – не пустое, поскольку ожидаются премьеры в сфере потребительских цифровых технологий от немецких, американских, тайваньских компаний.

Вы можете спросить, на какую категорию посетителей рассчитана выставка? В принципе, это те же люди, которые традиционно посещали потребительскую часть экспозиции EnterEX. Их можно разделить на две большие категории. Во-первых, это профессионалы в лице региональных дилеров, специализирующихся на продажах потребительской электроники, компьютерной и телекоммуникационной техники. А во-вторых, основная масса аудитории – это представители среднего класса, «продвинутая» в цифровом отношении молодежь, в общем, все, кто уже не мыслит своей повседневной жизни без использования высоких технологий.

Любая крупная выставка не ограничивается только лишь демонстрацией товаров и услуг на стендах компаний-участниц. Это еще и обширная программа сопутствующих мероприятий, в которой учтены интересы обеих упомянутых выше категорий посетителей. Так же, как и в прошлом году, запланирован День специалиста, в течение которого пройдут конференции с представлением технологических новинок сезона и специализированные семинары.

На выставке «ЦифроМания:)» впервые в Украине будет проведена акция «Wow!!! 2004» – рейтинг потребительских предпочтений в отрасли информационных технологий среди торговых марок, представленных на стендах участников. В качестве главного арбитра выступит собственно пользовательская аудитория, ведь итоги будут подведены на основе результатов голосования посетителей выставки «ЦифроМания:)». С ходом борьбы в этом своеобразном соревновании все гости выставки смогут ознако-



миться во время трансляции в режиме реального времени на большом видеоэкране. Победители определятся в восьми номинациях.

• Компания – отечественный производитель компьютерной техники для конечного потребителя.
• Компьютерный магазин/торговая сеть.
• Отечественный десктоп.
• Отечественный ноутбук.
• Зарубежный ноутбук.
• Монитор.
• Принтер.
• Карманный ПК.

Кстати, каждый посетитель выставки, принявший участие в голосовании, имеет шанс получить призы от организаторов и специализированной прессы.

И еще один несомненный козырь ноябрьского шоу в «КиевЭкспоПлаза» – это проведение «ЦифроМании:)» одновременно с третьей международной выставкой Hi-Fi-, High-End-аппаратуры и домашнего кинотеатра Kyiv Hi-Fi Show 2004 и первой международной выставкой цифрового фото-, видеооборудования и медиатехнологий Kyiv DigiPhoto Show.

Выставке «ЦифроМания:)» в этом году исполнится два года, и конечно же, интересно знать, что ожидает ее в будущем. По мнению Владимира Шмуклера, директора компании «Евроиндекс», организатора мероприятия, «во-первых, следуя мировым тенденциям, через 5–6 лет не будет необходимости выделять Kyiv Hi-Fi Show 2004, «ЦифроМанию:)» и Kyiv DigiPhoto Show 2004 в отдельные экспозиции. Они сольются в грандиозное шоу потребительских цифровых технологий – аналог выставок, которые сейчас проходят в Лас-Вегасе, на Тайване.

А пока есть смысл напомнить, что на этих выставках-побратимах будут представлены и технологии для создания и обработки цифровых изображений, и информационные цифровые устройства, и устройства для воспроизведения качественного звука и видео, и технологии построения информационных сетей: от городских до домашних.

Следует сказать, что некоторые новинки и технологии, которые уже достаточно широко используются в мире, еще не нашли применения в Украине – например домашние широкополосные сети. Директор компании «Евроиндекс» выразил надежду, что уже в 2005–2006 гг. это будет хитом «ЦифроМании:)» так же, как технологии Wi-Fi стали изюминкой выставки в 2003 г.

По мнению Владимира Шмуклера, в ближайшие годы в Украине станут востребованы технологии построения «умных домов», объединяющих в единое информационное пространство все домашние приборы и оборудование – от компьютера до кофеварки

Приглашаем всех читателей журнала «Домашний ПК» на выставку «ЦифроМания:) 2004»! Получить пригласительный билет на выставку можно, зарегистрировавшись на сайте *www.dmania.euroindex.ua*.





MOBILITY
мобильные телефоны
КПК
ноутбуки
смартфоны
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПОКУПАТЕЛЯ
ПРОДУКТОВ
МУЗЫКА И СТИЛЬ
Motorola E398 с MP3-плеером и стереозвуком
СВЯЗЬ ПО КОНТРАКТУ
ГОНКИ ВНЕДОРОЖНИКОВ
Nokia 5140 против Siemens M65
КАКИМИ БЫВАЮТ НОУТБУКИ? КЛАССИФИКАЦИЯ МОБИЛЬНЫХ ПК
ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО
РАСШИРЯЕМ ВОЗМОЖНОСТИ



Фонтан новинок от Philips

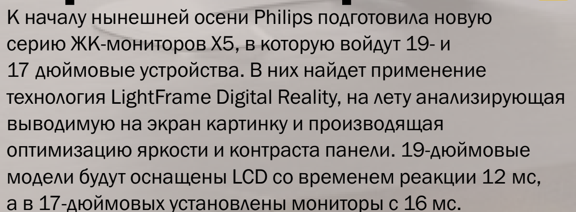
Тимур Ягофаров

Сегодня персональный ПК является не только игровой системой – он способен стать и центром домашнего развлекательного комплекса. Причем для того, чтобы посмотреть хранящиеся на его жестком диске фотографии и фильмы, уже нет необходимости садиться за монитор. А послушать музыку можно не только в другой комнате, но и вообще находясь за пределами дома. Да и при установке акустики с поддержкой объемного звучания опутывать проводами свое жилище тоже больше не нужно. И все это благодаря беспроводным технологиям, которые нашли свое применение в новинках, продемонстрированных на общеевропейской презентации, организованной компанией Philips в начале сентября в Амстердаме.

Серия мониторов X5



К началу нынешней осени Philips подготовила новую серию ЖК-мониторов X5, в которую войдут 19- и 17 дюймовые устройства. В них найдет применение технология LightFrame Digital Reality, на лету анализирующая выводимую на экран картинку и производящая оптимизацию яркости и контраста панели. 19-дюймовые модели будут оснащены LCD со временем реакции 12 мс, а в 17-дюймовых установлены мониторы с 16 мс.



SBC HC8580

Беспроводные головные телефоны SBC HC8580 позволяют наслаждаться отличным объемным звучанием, свободно передвигаясь по дому и поблизости от него (до 100 м).



DVP900SA



Philips активно продвигает формат Super Audio CD (SA-CD) и интерфейс HDMI (High-Definition Multimedia Interface), являющийся аналогом DVI для домашних кинотеатров. В новом DVD-плеере DVP900SA нашли применение обе указанные технологии.

SL50i



Устройство Streamium SL50i Wireless Audio Link соединяет беспроводным каналом вашу аудиосистему с ПК и даже с Интернетом. В результате вы можете слушать на ней не только аудиофайлы, хранящиеся на домашнем компьютере, но и загружать их с Web-сайтов.





SBC BC8400



Для тех, кто хотел бы послушать музыку, не отгораживаясь от окружающего мира наушниками, предназначена беспроводная аудиосистема SBC BC8400. Используемая в них технология Incredible Surround расширяет стереобазу, а Dynamic Bass Boost помогает автоматически подчеркнуть басы на низком уровне громкости.



17MF9946

Многофункциональными бывают и мониторы. В широкоформатной 17-дюймовой модели 17MF9946 встроены не только TV- и FM-тюнер, но и считыватель флэш-модулей, поддерживающий форматы SmartMedia/SecureDigital/MultiMedia Card/Memory Stick/CompactFlash/Microdrive. Поэтому на таком мониторе-телевизоре можно смотреть фотографии и фильмы MPEG-4.

Rush SA238



Новая серия MP3-плееров Rush рассчитана на тех, кто хотел бы на ходу слушать музыку, хранящуюся не только во встроенной флэш-памяти, но и на отдельных модулях. Модель Rush SA238 оснащена слотом для карточек SD и MMC, содержит радиоприемник, а также поддерживает запись голоса со встроенного микрофона.

RC9800i

Пульт дистанционного управления RC9800i, оснащенный сенсорной ЖК-панелью, позволяет не только управлять любой аппаратурой. На его экране диагональю 9 см можно просматривать хранящиеся на ПК фотоснимки или знакомиться с программой телепередач.







Sony DRU-700A

Цена – $ 110

Продукт предоставлен
GEROY Corporation:
тел. (044) 228-7880

Скоростная формула (CD)
40X/24X/40X

Скорость чтения DVD-ROM
12X

Скорость записи DVD+R/RW/R DL
8X/4X/2,4X

Скорость записи DVD-R/RW
8X/4X

Объем буфера
2 MB

Дизайн привода ничуть не изменился со времен Sony DRU-500A: та же аскетичная передняя панель с кнопкой выброса каретки и отверстием для аварийного извлечения диска; приемный лоток по-прежнему снабжен узнаваемой полупрозрачной пластиковой накладкой, на которой по мере добавления поддержки новых форматов появляются соответствующие логотипы (в этой модели лоток пополнился надписью Double Layer, что говорит о записи двухслойных дисков).

В комплекте поставки, кроме прочего, находятся дополнительная сменная лицевая панель черного цвета и две двухслойные болванки DVD+R DL производства Mitsubishi Chemical (весьма щедрый поступок, ведь у нас один такой диск сейчас стоит порядка $15).

Качество записи CD-R на максимальной скорости у этого привода очень хорошее, практически все параметры находятся в норме. На 24X все выглядит просто идеально, запись не вызывает ни малейших нареканий.

Механизм коррекции ошибок действует замечательно: при чтении тестового CD-ROM не было допущено ни одной ошибки. Высокая скорость, небольшой уровень шума, отсутствие сбоев – в общем, DRU-700A по этому параметру является лучшей моделью.

Запись DVD+R как на 4X, так и на 8X отменная. Уровень ошибок чрезвычайно низкий и при повышении скорости растет весьма незначительно. А вот работа с DVD-R удается приводу немного хуже. Правда, никаких сколько-нибудь существенных погрешностей тут нет – так что качество в целом можно оценить как очень хорошее. То же самое касается и перезаписываемых дисков, кстати.

В отношении двухслойных дисков DVD+R DL можно сказать, что качество их записи ниже, чем у однослойных. К концу второго слоя уровень ошибок слегка превышает допустимую оценку – впрочем, это превышение незначительное и кратковременное.

ВЕРДИКТ ННННН

Отличный универсальный пишущий привод

ЗА	ПРОТИВ
Хорошее качество записи CD-R и отличное – DVD, превосходный механизм коррекции ошибок; поддержка записи на двухслойные носители	Низкая скорость чтения DVD+R DL

Logitech Cordless Desktop LX 501

Цена – $80

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Интерфейс
PS/2 (клавиатура), PS/2, USB (мышь)

Аккумуляторы
2 AA (клавиатура), 2 AA (мышь)

Количество расширенных клавиш
22

Этот беспроводной комплект от Logitech выделяется среди своих собратьев очень необычной клавиатурой – ее новый дизайн резко отличается от привычного нам облика предыдущих моделей данной компании.

В первую очередь, бросается в глаза верхний ряд функциональных клавиш, – по сути, их скорее нужно называть уже «кнопками», настолько сильно они отличаются от традиционных. На удобстве их использования такое решение никак не сказалось, зато теперь случайно промахнуться и нажать на функциональную клавишу взамен цифровой (скажем, при слепом наборе) уже невозможно. Как и в других моделях, эти клавиши несут двойную смысловую нагрузку – кроме классического *Fx*, их можно использовать для запуска офисных приложений и выполнения ряда других действий (последние 4 клавиши – программируемые).

Среди дополнительных клавиш выделяются два блока, очерченные овалами, – iNav для навигации в Интернете и мультимедийная группа, управляющая медиаплеером. Добавились и новые функции – так, отдельных клавиш удостоились программа для записи дисков, видеоплеер и даже Web-камера.

Несколько спорным кажется редизайн группы клавиш между основной и дополнительной цифровой клавиатурами. В частности, *Insert* оттуда вообще убрана и вынесена в верхний ряд.

Клавиши нажимаются очень хорошо – мягко и легко, с едва ощутимым кликом, так что для слепого набора больших объемов текста эта клавиатура подходит идеально.

Мышь, в отличие от многих других беспроводных моделей, которыми комплектуются такие наборы, весьма неплоха. Эргономичная форма, сравнительно небольшая масса – в общем, для офисной работы ее более чем достаточно.

ВЕРДИКТ ННННН

Идеальный беспроводной комплект для офиса и дома за умеренную цену

ЗА	ПРОТИВ
Очень удачный дизайн; отличная эргономика	Нет



Sweex MemoryPen 128 MB USB 2.0

Цена – 300 грн

Предоставлен
«Агатис»:
тел. (044) 537-3518



Почему флэш-карты и традиционные USB-брелки так сильно отличаются по массогабаритным характеристикам при одинаковой технологии хранения данных? Разъем USB предполагает металлический корпус, защищающий контакты, но имеющий большие габариты, которые задают минимальные размеры драйва.

У продукта Sweex мы видим полностью совместимый со стандартным разъем без металлической защиты, но со сдвижной пластиковой шторкой. В итоге получилось устройство размером ровно вполовину меньше пластинки Wrigley's, и назвать продукт Sweex привычным термином «USB-брелок» язык не поворачивается. Благодаря минимальной толщине Sweex MemoryPen можно носить в бумажнике, чего не сделаешь даже с мини-брелком от Pretec.



ВЕРДИКТ HHHHH

Идеальный формат USB-драйва

BeatSounds EMP-ZII

Цена – $112

Предоставлен
Sinuk Technology:
тел. (044) 536-0230



Все-таки стильные MP3-плееры выпускает компания BeatSounds! Не успели мы по достоинству оценить миниатюрный EMP-Z, как появилась новая, еще более интересная модель EMP-ZII. Это устройство чуть крупней предыдущего, размером с большой брелок, зато снабжено ярким цветным дисплеем-перевертышем, способным отображать даже украинские ID3-теги и пользовательские графические заставки. К ПК плеер подключается через разъем USB 1.1, зарядка аккумуляторов происходит также по USB. Качество звучания EMP-ZII весьма неплохое, к тому же стандартные наушники можно заменить, используя идущий в комплекте переходник.

Существуют модели объемом 128, 256 и 512 MB в трех цветовых решениях. Firmware плеера поддерживает обновления.

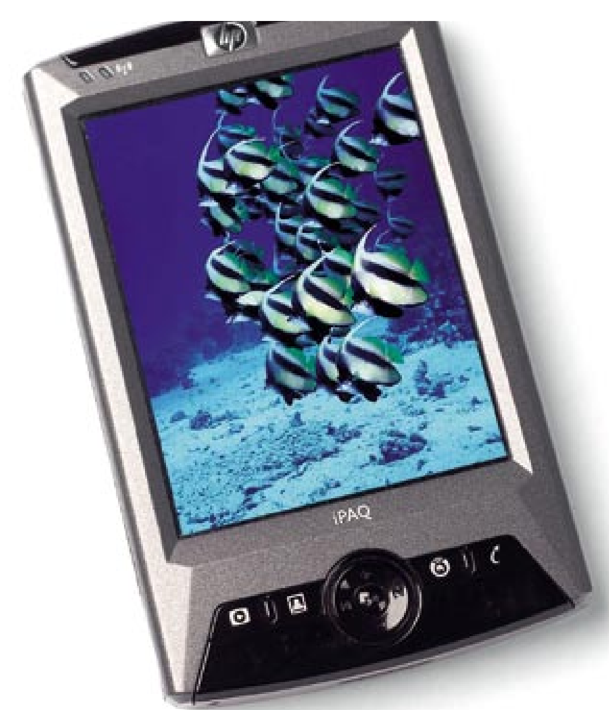




ВЕРДИКТ HHHHH

Элегантная вещичка – великолепный подарок любимой девушке





LG GSA-4120B

Цена – $85

Продукт предоставлен представительством LG: тел. (044) 201-4350

Скоростная формула	(CD)40X/24X/40X
Скорость чтения DVD-ROM	12X
Скорость записи DVD+R/RW/R DL	12X/4X/2,4X
Скорость записи DVD-R/RW	8X/4X
Скорость записи DVD-RAM	5X
Объем буфера	2 MB

Данный привод не принял участия в недавнем тесте DVD-RW, хотя к моменту публикации уже был в продаже. Спеша исправить этот недочет, мы провели полномасштабное исследование GSA-4120B.

Дизайн привода традиционный для устройств от LG, причем не только оптических приводов (аналогичные элементы оформления используются, например, в мониторах компании).

GSA-4120B истинно «всеяден» – он умеет записывать любые диски: и однослойные DVD+R/RW, DVD-R/RW, и двухслойные DVD+R, и даже DVD-RAM, что по нынешним меркам большая редкость.

Диски CD-R эта модель пишет очень качественно, ошибок чтения практически нет. С DVD-дисками у GSA-4120B также никаких проблем не возникло – DVD+R/RW записываются почти идеально (кстати, рекомендуем обновить прошивку привода – в настоящее время доступна уже A110, причем в одной из предыдущих версий как раз оптимизировалась запись «плюсовых» болванок).

В плане DVD-R/RW картина аналогичная – минимальный уровень ошибок и отличные графики чтения. Правда, скорость записи у GSA-4120B чуть пониже, чем у других моделей, но совсем немного (из-за времени калибровки и записи Lead-In/Lead-Out). Проверить качество DVD-RAM нам, к сожалению, не удалось в результате отсутствия соответствующего носителя (в комплекте поставки привода чистых заготовок нет).

Подводя итог, можно сказать, что LG GSA-4120B – отличный универсальный привод с превосходным качеством записи и высокими скоростными показателями, позволяющий работать с дисками любых типов, доступных на рынке.

ВЕРДИКТ ННННН

Отличный универсальный пишущий привод

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка всех существующих форматов DVD-дисков, включая двухслойные DVD+R и DVD-RAM	Не выявлено

HP iPAQ rx3715

Цена – $497

Продукт предоставлен DataLux, www.datalux.ua

Операционная система	MS Windows Mobile 2003 Second Edition
Процессор	Samsung S3C2440, 400 MHz
ОЗУ	64 MB
ПЗУ	128 MB
Область ПЗУ для хранения пользовательских данных	96 MB
Экран	TFT, 320×240 точек, 65 536 цветов
Слоты расширения	SD/MMC
Габариты и масса	114×71×16 мм, 158 г
Тип и емкость аккумуляторной батареи	Li-Ion, 1440 мА·ч
Интерфейсы	IrDA, USB, Bluetooth, Wi-Fi

Обновление линейки iPAQ от Hewlett-Packard – пожалуй, наиболее масштабное и ожидаемое событие в стане КПК, произошедшее в нынешнем году. В нашу Тестовую лабораторию попали первые модели из данной серии, и пока HP iPAQ rx3715 – самая интересная из них.

Этой новинкой HP фактически открывает новое направление в развитии карманных компьютеров – своеобразный домашне-мультимедийный КПК, ориентированный скорее на персональное «развлекательное» применение, чем сугубо на работу. Модель 3715 оборудована 1,2-мегапиксельной встроенной камерой, батареей повышенной емкости, позволяющей увеличить срок автономной работы, что актуально при просмотре видео и прослушивании музыки. В новом iPAQ предустановлены программы для просмотра и редактирования картинок, видеопроигрыватель PocketTV с поддержкой MPEG-4, ряд других специальных утилит, а также программа NeVo для дистанционного управления бытовой техникой через ИК-порт. Соответственно, четыре клавиши для быстрого вызова приложений по умолчанию предназначены для запуска мультимедийных утилит и необходимым образом перемаркированы.

HP iPAQ rx3715 основан на экономичной платформе с процессором Samsung S3C2440, более быстрым, чем в серии h19xx, и имеет еще два значительных усовершенствования. Во-первых, он оборудован 128 MB постоянной памяти при 64 MB оперативной. Это позволяет пользователю инсталлировать программы и сохранять больше важных данных во флэш-памяти. Во-вторых, новинка снабжена двумя беспроводными интерфейсами – Bluetooth и Wi-Fi. В итоге перед нами – интересная, отлично оснащенная и удобная в работе машинка для персонального применения.



ВЕРДИКТ ННННН

Отличный мультимедийный КПК для домашнего применения с расширенным ПЗУ и рядом специальных функций

ЗА	ПРОТИВ
128 MB ROM; предустановленное ПО; отличный дизайн; качественная сборка корпуса; мегапиксельная камера	Относительно высокая стоимость



Logitech USB Keyboard

Цена – $38

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua

Интерфейс
USB

Количество клавиш
82

Длина шнура
2,5 м

Габариты
260×136×20 мм

Платформа
Sony PlayStation 2, ПК

Клавиатуры бывают не только для компьютеров, но и для игровых консолей. Правда, с популярностью там у них не сложилось – на консолях они такая же экзотика, как и геймпад на ПК.

Тем не менее потребность в клавиатуре, пусть и довольно редко, но все же возникает. Так, управление с помощью клавиатуры и мыши поддерживают целый ряд шутеров от первого лица (в основном, естественно, портированных с ПК: Soldier of Fortune, Half-Life, Unreal Tournament, Red Faction 2, Star Trek Voyager: Elite Force), а также онлайновые ролевые игры (например, EverQuest Online Adventures или Final Fantasy XI), общаться в которых с другими геймерами с помощью геймпада просто нереально.

USB Keyboard очень маленькая, чтобы не сказать – миниатюрная. По своим размерам и расположению клавиш она соответствует ноутбучным аналогам, за исключением разве что «клика» – нажатие клавиш отрабатывается гораздо приятнее, и в этом плане она ближе к полноразмерным клавиатурам. Ход клавиш мягкий, и если привыкнуть к их размещению, никаких проблем при интенсивной работе (скажем, наборе больших объемов текста) быть не должно.

Мы опробовали Logitech USB Keyboard в игре Red Faction 2 – ощущения были практически такие же, как и при игре в компьютерную версию этого шутера, никаких неудобств с управлением не возникло. После чего подключили ее к ПК... и она совершенно спокойно заработала в связке с компьютером (единственный недостаток – отсутствие специфических Windows-клавиш). Так что если вам нужна миниатюрная клавиатура – эта модель отлично подойдет, ведь по своим размерам она лишь чуть больше двух положенных встык коробок из-под компакт-дисков.

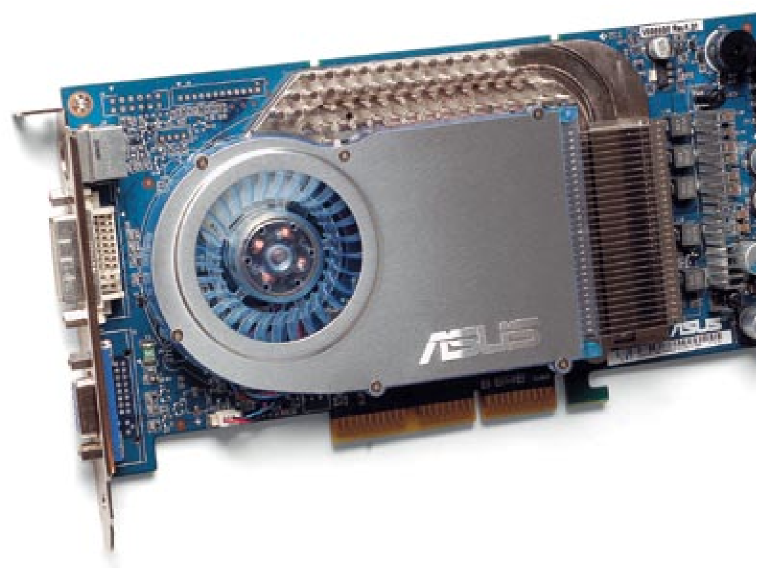
ВЕРДИКТ HHHHH



Отличная миниатюрная клавиатура, подходящая как для Sony PlayStation 2, так и для компьютера

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрные размеры; полноразмерные буквенные клавиши; стильный вид	Отсутствие дополнительной цифровой клавиатуры; «ноутбучное» расположение клавиш





ASUS V9999 Gamer Edition

Цена – $434

Продукт предоставлен
«Технопарк»:
тел. (044) 238-8991

Графическое ядро
NVidia GeForce 6800 (NV40)

Стандартные частоты
350/500 (1000) MHz (чип/память)

Возможный разгон
430/650 (1300) MHz

Количество конвейеров
12

Память
256 MB GDDR3

Шина доступа
256 bit

Чипы памяти
2 нс Samsung GC-20, BGA

Шина
AGP 8X/4X

Интерфейсы
1×D-Sub, 1×DVI-I, 1×TV-Out

RAMDAC
2×400 MHz

В начале осени долгожданные видеокарты серии GeForce 6800 наконец-то начинают появляться в розничной продаже. Одним из наиболее интересных на сегодня предложений, по нашему мнению, является ASUS V9999 Gamer Edition на базе чипа NVidia GeForce 6800.

Частота работы чипа на этой карте находится на уровне 6800 GT и составляет 350 MHz вместо стандартных 325 MHz. При этом количество конвейеров осталось равным 12. На карте установлено 256 MB памяти стандарта GDDR-3 с частотой 1 GHz – этот параметр также аналогичен 6800 GT. Фактически у ASUS получился двенадцатиконвейерный 6800 GT – именно так в двух словах можно охарактеризовать идеологию V9999 GE.

Плата имеет традиционный для 6800 Ultra дизайн с двумя разъемами Molex для обеспечения максимально стабильного питания.

Систему охлаждения можно кратко описать как улучшенный референсный кулер. На ядре установлен медный радиатор, кожух украшает алюминиевая пластина с логотипом ASUS, а прозрачный ротор вентилятора и радиатор на видеопамяти подсвечиваются синими светодиодами. Любителям моддинга должно понравиться.

Комплект поставки включает Web-камеру, что необычно для игровых видеокарт, полную версию суперхита Deus Ex Invisible War, а также еще несколько полных игр.

Этот продукт с первого же взгляда напомнил нам легендарную Ti4200, выполненную в дизайне Ti4600, и неспроста. ASUS V9999 GE разогнался значительно лучше других побывавших у нас карт на базе чипа GeForce 6800. За это явно стоит благодарить быстрые микросхемы памяти и плату от старшей модели с двойным питанием.

За такие характеристики и комплектацию приходится платить, и немало. Цена ASUS V9999 Gamer Edition превышает $430.

ВЕРДИКТ ННННН

Высокие частоты; 256 MB памяти GDDR-3; дизайн от 6800 Ultra; богатая комплектация

ЗА	ПРОТИВ
По стоимости аналогичен 6800 GT	Отличный выбор для тех, кто готов платить за качество ASUS

Motorola E398

Цена – $400

Продукт предоставлен
Motorola,
www.motorola.com.ua

Стандарт
GSM 900/1800/1900, GPRS

Габариты и масса
108×46×21 мм, 107 г

Дисплей
TFT, 176×220 точек, 65 536 цветов

Коммуникации
COM, Bluetooth

Встроенная камера
CMOS, 640×480 точек

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Взяв в руки новый телефон, сразу же можно ощутить приятную бархатистую противоскользящую поверхность. Телефон гармоничен и изыскан, так что вполне подойдет деловому человеку, а функция Haptics – световые эффекты при различных событиях и светомузыка – полностью преображает аппарат, делая его броским и привлекательным для молодежи.

В общем, в Motorola E398 два мира, два образа жизни сливаются воедино. Такие универсальные телефоны скоро заставят забыть о понятии «бизнес-класс».

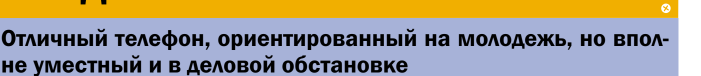
Конструктивно E398 представляет собой моноблочную версию знаменитых «раскладушек» v300/500/600, из которых в неизменном виде перекочевали в новую модель отличный экран, богатый набор деловых и развлекательных функций, Bluetooth.

Также предусмотрено использование внешней памяти T-Flash, что расширяет спектр возможностей. Жаль, что популярность этого формата памяти еще очень мала.

Благодаря сменной памяти можно добавить в телефон еще одну важную функцию – проигрывание MP3. Чтобы улучшить прослушивание музыки без наушников, разработчики оснастили аппарат парой миниатюрных стереодинамиков. Мера довольно эффективная, однако малые размеры и мощность все еще не позволяют назвать E398 мобильной стереосистемой.

В общем, продукт очень удачный – привлекательный, качественный и функциональный, обладающий стильным дизайном и удобным управлением. Motorola E398 понравится всем – и взрослым, и молодежи, так что у нее большое будущее.

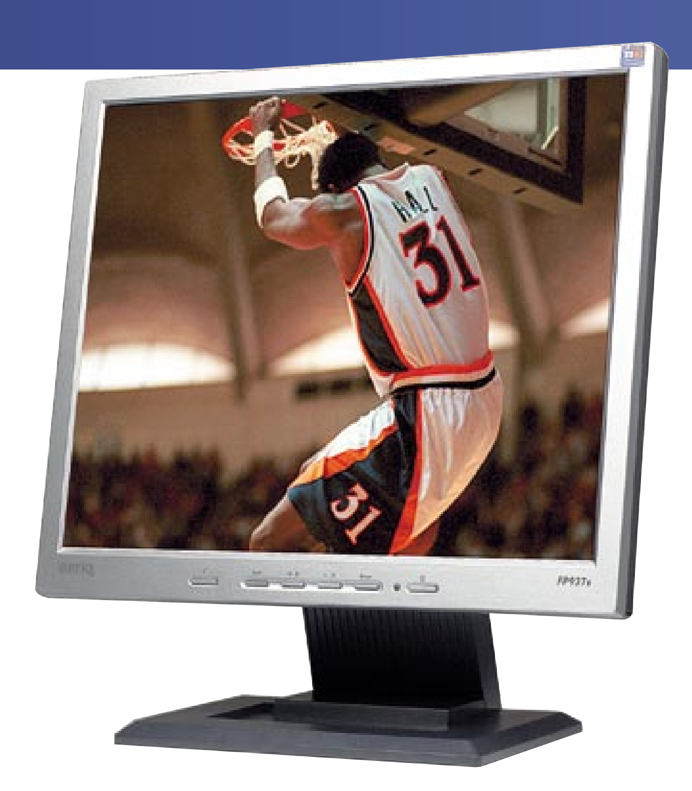
ВЕРДИКТ ННННН



Отличный телефон, ориентированный на молодежь, но вполне уместный и в деловой обстановке

ЗА	ПРОТИВ
Большой качественный дисплей; звуковая «стереосистема» и светомузыка	Внутренняя память маловата; использование редкого формата внешней памяти





BenQ FP937s

Цена – $695

Продукт предоставлен
«Навигатор»:
тел. (044) 241-9494

Диагональ	19"
Разрешение	1280×1024
Интерфейсы	VGA D-Sub, DVI
Яркость	250 кд/м²
Контрастность	500:1
Углы обзора горизонтальный/вертикальный	140°/140°
Время отклика	12 мс

До сих пор нам нужно было выбирать между размером LCD-дисплея и быстродействием матрицы, но с выходом BenQ FP937s уже не придется мучительно искать компромисс. Это первый LCD-монитор с диагональю 19 дюймов и временем отклика 12 мс – как у лучших моделей, которые мы рекомендуем для домашних игровых ПК. По правде говоря, даже 16 мс являются достижением для столь большого монитора, так что инженеры BenQ превзошли наши ожидания.

В синтетических тестах монитор показал себя достойно, разве что при регулировке контрастности была обнаружена легкая цветная «полосатость» градиента серого, а при выставлении контрастности выше 50% становилась заметной отсечка самых светлых тонов. Во время просмотра фотографий эксперты отметили нейтральную цветовую гамму с достаточно естественной цветопередачей, но все же краски могли бы быть несколько насыщеннее. Впрочем, это дело вкуса, гораздо важнее точность цветопередачи.

Лучше всего BenQ FP937s проявил себя в динамичных играх: смазывание практически незаметно, а большой размер экрана (соизмерим с 21-дюймовым ЭЛТ) позволяет получить новые впечатления от игры. Высокое быстродействие будет не лишним и для просмотра фильмов, особенно если использовать DVD-проигрыватель с функцией увеличения частоты кадров (см. статью о WinDVD 6 в этом номере). Жаль только, что углы обзора сравнительно небольшие, что характерно для первых версий матриц с уменьшенным временем отклика.

Появление такой модели – хороший знак для тех, кто планирует купить по-настоящему универсальный LCD-монитор. 19 дюймов – это правильный размер, а 12 мс – правильное время отклика для домашнего дисплея, и будет интересно посмотреть, что предложат конкуренты в ответ на BenQ FP937s.

ВЕРДИКТ ННННН

Первый на рынке 19-дюймовый LCD-монитор с временем отклика 12 мс

ЗА	ПРОТИВ
Высокое быстродействие; естественная цветопередача	Цветовая насыщенность и яркость могли бы быть повыше



Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse

Цена – $85

Продукт предоставлен
ELKO Kiev:
www.elko.kiev.ua

Тип манипулятора	Оптическая беспроводная мышь
Сенсор	Logitech MX Laser Engine, свыше 6000 кадров/с
Интерфейс базовой станции	USB, PS/2
Питание	Li-Ion-аккумулятор, индикатор уровня заряда

Оптические мыши Logitech серии MX по праву считаются одними из лучших. А что еще можно сделать, чтобы усовершенствовать и так отличный манипулятор?

Новая мышь Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse основана на технологии, позволяющей отслеживать передвижения с помощью лазерного луча, что увеличивает чувствительность оптической системы почти в 20 раз. За счет этого устройство может работать на поверхностях, где обычные мыши попросту «теряются».

Logitech MX1000 Laser, как и любой беспроводной манипулятор, нужно периодически подзаряжать. Питание манипулятора поддерживается встроенным ионо-литиевым аккумулятором, уровень заряда которого показывается на трехсегментном индикаторе. Еще одна особенность – выключатель на нижней поверхности мышки для экономии заряда в то время, когда она не используется.

Новая технология – Logitech Tilt Wheel Plus Zoom – позволяет применять колесико мыши не только для вертикальной прокрутки, но и наклонять его для горизонтальной, что значительно упрощает навигацию в офисных приложениях. На манипуляторе предусмотрено восемь кнопок, функция каждой из которых может быть назначена с помощью фирменного программного обеспечения Logitech SetPoint, пришедшего на смену Logitech MouseWare.

Для передачи данных от мыши к приемнику, являющемуся одновременно и станцией подзарядки, используется технология Fast RF, позволяющая, по утверждению Logitech, передавать данные с такой же скоростью, как по обычному USB-кабелю. Наконец, мышь очень удобная по форме, однако ее значительная масса и специфика работы лазерной системы при отрыве манипулятора от поверхности коврика не позволяют рекомендовать эту модель для профессиональных игроков.



ВЕРДИКТ ННННН

Новаторский продукт для любителей высокотехнологичных штучек

ЗА	ПРОТИВ
Удобная форма; отсутствие проводов; множество кнопок; индикатор заряда	Не подойдет фанатам компьютерных игр





Pentax Optio MX

Цена – $515

Продукт предоставлен
«Стереосвіт»:
тел. (044) 252-6365

Матрица
CCD, 1/2,7"

Млн. пикселов
Всего/эффективных
3,34/ 3,2

Максимальный размер кадра
2048×1536 пикселов

Объектив
Фокусное расстояние
5,8–58 мм
Эквивалент для пленочных 35 мм камер
38–380 мм
Максимальная апертура
f/2,9–3,5

Zoom
Оптический/цифровой
10x/10x

Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим
0,6/0,09 м

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 100, 200, 400

Баланс белого
Авто, солнечно, в тени, лампы накаливания, флуоресцентные лампы, ручной

LCD-монитор
1,8" TFT, 134 тыс. пикселов

Перед нами – первый полноценный «дальнобойщик» в семействе Pentax Optio. Модель не похожа на все встречавшиеся доселе устройства этого класса. Такое оригинальное дизайнерское решение имеет несколько привлекательных сторон. Во-первых, камера не содержит выезжающих за пределы корпуса частей объектива, поэтому готовится к работе значительно быстрее своих конкурентов. Во-вторых, совместив в устройстве функции фотоаппарата и камкордера и снабдив модель подвижной рукоятью, разработчики постарались обеспечить максимальное удобство для видеосъемки. В-третьих, единый универсальный поворотный экран позволил сэкономить на дополнительном глазном электронном видоискателе и минимизировать размеры устройства. Ну и наконец, в-четвертых, такое решение дало возможность вынести аккумулятор в рукоять, а SD-карту установить в гнездо на верхней панели, благодаря чему модель не нужно снимать со штатива, заменяя любой из этих аксессуаров.

Аппарат снабжен выдвигающейся вспышкой, допускающей ручную корректировку мощности импульса. Приятно впечатляет богатство функций Pentax Optio MX. С помощью интуитивно понятного русифицированного системного меню легко выбрать нужные размер и степень сжатия снимка, способ экспозамера и зону фокусировки, баланс белого и светочувствительность, а также изменить контраст, насыщенность, резкость картинки и многое другое.

Говоря о качестве изображений, следует отметить повышенную зашумленность красного канала и иногда излишнюю их контрастность. Но в целом картинка очень приятная. Качество видеофрагментов также довольно высокое. Правда, несколько огорчают периодические «скачки» экспозиции.

ВЕРДИКТ HHHHH

Отличный выбор для тех, кому нужны фотоаппарат с длиннофокусным объективом и цифровая видеокамера MPEG-4

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальный дизайн; фотоаппарат, видеокамера и диктофон в одном устройстве; поворотный дисплей	Неоправданные «скачки» экспозиции при записи видео

BenQ Joybee 610

Цена – $148

Продукт предоставлен
«Навигатор»:
тел. (044) 241-9494

Интерфейс
USB 2.0

Чтение CD/DVD
24X/8X

Поддерживаемые форматы
DVD-Video, VCD, SVCD, Audio CD, JPEG, MP3

Время работы от батарей
DVD: 3 ч 20 мин,
Audio CD: 4 ч,
MP3: 7 ч 25 мин

Внешними оптическими приводами сейчас уже никого не удивишь. Но переносными (т. е. работающими без «привязки» к компьютеру) их делают нечасто. Встречайте одного из редких представителей этой группы – внешний DVD-привод BenQ Joybee 610, «по совместительству» играющий роль DVD/CD/MP3-плеера. Для просмотра DVD-Video в отрыве от ПК у него есть композитный и S-Video-выходы, а если под рукой случайно обнаружится комплект акустики 5.1, его можно будет подключить к оптическому аудиовыходу.

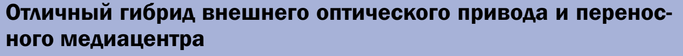
В комплекте имеется два пульта ДУ – один для использования Joybee 610 в качестве CD/MP3-плеера (с ЖК-экраном, клавишами управления воспроизведением и выходом на наушники), и другой, инфракрасный, для применения привода в роли DVD-плеера (он чуть длиннее кредитной карточки, с несколькими десятками кнопок специально для комфортного просмотра DVD).

Владельцы цифровых фотокамер наверняка оценят наличие CF-слота, благодаря чему Joybee 610 «легким движением руки» превращается в кардридер.

Многие бытовые DVD-плееры умеют показывать слайд-шоу из записанных на диске фотографий в формате JPEG – Joybee 610 в этом плане от них не только не отстает, но даже опережает, поскольку может считывать фото либо с CD/DVD, либо с CF-карты.

В плане эргономики привод хорош, все органы управления расположены очень удобно, единственное нарекание вызывает разве что не самая маленькая и легкая батарея – пользоваться им на ходу (скажем, прослушивать музыку) можно, пожалуй, лишь при условии, что Joybee 610 будет лежать в сумке, поскольку на поясе его не очень-то и поносишь.

ВЕРДИКТ HHHHH



Отличный гибрид внешнего оптического привода и переносного медиацентра

ЗА	ПРОТИВ
Симпатичный дизайн; малые размеры и масса; удобство управления; большое количество поддерживаемых форматов	Легкий шум при воспроизведении MP3



Цена – $45

Продукт предоставлен
DataLux:
тел. (044) 249-6303

Logitech Cordless Click! Plus

Компания Logitech обновила модельный ряд мышей Click!, значительно улучшив дизайн и добавив некоторые полезные функции. Новая Cordless Click! Plus, которую можно узнать в строках прайс-листов по слову refresh в наименовании, кроме внешнего рестайлинга, приобрела ресивер нового типа, похожий на USB-брелок, и колесико Tilt wheel plus zoom с двумя степенями свободы. Покрытие корпуса цветом и фактурой теперь напоминает представительский комплект DiNovo, а логотип Logitech стал рельефным и отделан вместе с другими деталями под хром, что придает солидности устройству. В целом, если раньше Cordless Click! Plus выглядела именно как топовый продукт бюджетной серии, то теперь по оформлению даст фору иным мышам высшего класса.

ВЕРДИКТ ННННН



Хороший продукт стал еще лучше



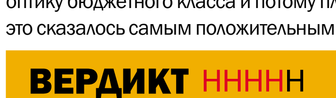
Цена – 40 грн

Продукт предоставлен
«Агатис»:
тел. (044) 537-3518

Sweex Crystal DX000110

Есть продукты, которые, несмотря на изначально утилитарное предназначение, больше ценятся за дизайн, нежели за свои технические характеристики. Один из ярких примеров – эта мышь производства компании Sweex. Ее корпус двухслойный – под прозрачной акриловой оболочкой находится второй слой из белого пластика, пропускающего свет. Внутри установлены синие светодиоды, которые подсвечивают пластиковый корпус и полупрозрачное колесико, создающее отличный визуальный эффект. Такой дизайн понравится энтузиастам моддинга, желающим дополнительно украсить свой ПК, и просто эстетам, ценящим красивые вещи. Жаль только, что мышь использует оптику бюджетного класса и потому плохо приспособлена для игр. Хотя на цене это сказалось самым положительным образом.

ВЕРДИКТ ННННН



Недорогая мышь с потрясающим внешним видом




LG T5100

Цена – $550

Продукт предоставлен
LG: тел. (044) 201-4364

Стандарт
GSM 900/1800, GPRS Class 10
Габариты и масса
98×48×26 мм, 110 г
Основной экран
TFT, 176×220 точек, 262 144 цвета
Внешний экран
TFT, 96×96 точек, 65 536 цветов
Коммуникации
USB, IrDA
Встроенная камера
CMOS, 1,3 Мп, 1280×960 точек
Работа с сообщениями
SMS, MMS

Топ-модель LG реализует идею «двухстороннего камерафона» – устройства, сочетающего в себе эргономические качества и дизайн фотоаппарата и телефона одновременно. В соответствии с концепцией T5100 сконструирован таким образом, что его тыльная панель является также лицевой стороной камеры, а специальная клавиша для управления съемкой расположена там, где должна находиться кнопка спуска затвора, если сложенный телефон взять в руки наподобие фотоаппарата. При съемке можно использовать в качестве видоискателя внешний экран, а можно развернуть вращающуюся крышку так, чтобы снаружи находился основной – большой 262000-цветный – дисплей, в котором видны все детали будущего снимка. Именно такая двуличность сейчас находит все больше приверженцев среди разработчиков камерафонов.

Помимо наличия 1,3-мегапиксельной камеры с возможностью записи видеороликов, в T5100 есть также MP3-плеер и 32 MB встроенной памяти. Несмотря на функциональность, присущую более дорогим моделям, имеются и некоторые недочеты: нет внешней памяти и адаптера Bluetooth, для камеры же, как нам кажется, были бы желательны CCD-матрица и полноценная импульсная вспышка.

Самое важное, на наш взгляд, достоинство LG T5100 заключается в том, что аппарат, напичканный достаточно большим числом функций и апплетов, на удивление прост в эксплуатации, его интерфейс не является слишком сложным. Благодаря этому владельцу хочется не просто звонить по телефону, но и пользоваться всем богатством его возможностей.

ВЕРДИКТ ННННН

Одна из самых интересных новинок сезона



ЗА	ПРОТИВ
Мегапиксельный сенсор; управление по принципу фотоаппарата; MP3-плеер; 32 MB памяти; простое управление	Отсутствие некоторых необязательных, но желательных элементов оснащения

Genius CP-SF600

Цена – $98

Продукт предоставлен
DataLux: тел. (044) 249-6303

Тип
Протяжный сканер
Технология
CIS
Область сканирования
A4/Letter
Максимальное оптическое разрешение
600 dpi
Интерполированное разрешение
1200 dpi
Максимальная глубина цвета
48 bit
Интерфейс
USB 1.1

С развитием электронного документооборота и цифрового фото на рынке устройств для сканирования наступило некоторое затишье. Новые продукты появляются довольно редко, так как, по большому счету, совершенствовать уже нечего, а снижать цены попросту некуда. И поэтому любая новинка воспринимается с любопытством.

Компания Genius решила позаботиться о пользователях ноутбуков, у которых тоже периодически возникает потребность отсканировать документ, а брать с собой в командировку планшетный сканер, сами понимаете, не очень удобно. Правда, иногда можно попытаться сфотографировать оригинал цифровой камерой, но для того чтобы последующее распознавание текста было успешным, необходимы определенные навыки работ такого рода.

Вот в подобных случаях и придет на помощь миниатюрный и компактный Genius CP-SF600. Данное устройство не является планшетным сканером, что накладывает некоторые ограничения на его использование: CP-SF600 протягивает оригиналы над неподвижной CIS-линейкой, поэтому он может сканировать лишь отдельные листы или фотографии. Зато делает это весьма элегантно – оптического разрешения в 600 dpi вполне достаточно для большинства задач, а режим 48-разрядного цвета позволяет качественно оцифровывать фотографии.

Питание сканера осуществляется по шине USB. В комплект поставки входят чехол для перевозки устройства, подставка для хранения сканера в вертикальном положении, когда он не используется, и даже специальное приспособление для закрепления его на стене. Плюс шаблон для калибровки сканера перед первым применением.

ВЕРДИКТ ННННН



Если в поездках у вас возникает необходимость сканировать документы, без этого симпатичного сканера не обойтись

ЗА	ПРОТИВ
Элегантность; портативность; качество сканирования	Интерфейс USB 1.1

Panasonic Lumix DMC-LC70

Цена – $350

Продукт предоставлен
«МТІ»:
тел. (044) 458-3434



Корпус аппарата выполнен из серебристого пластика, передняя панель декорирована металлической пластиной с надписью Lumix. Аппарат демонстрирует хорошую эргономику. Кроме стандартных для этого класса фотокамер режимов съемки, имеются *Экономный* и *Простой*. Во время экономной съемки устройство переводится на пониженное энергопотребление – ЖК-монитор начинает работать на половинной яркости и полностью выключается после нескольких секунд бездействия. В *Простом* режиме несколько меняется вид меню – оно избавляется от излишней для новичка информации о настройках аппарата.

Камера демонстрирует высокую скорость работы и приемлемое качество изображения. Однако при недостаточном освещении возникают проблемы с автофокусировкой, баланс белого также не всегда точен.

ВЕРДИКТ HHHHH

Хороший аппарат для начинающего фотографа

Thermaltake Xaser Damier V6000+



Цена – $245

Продукт предоставлен
IT-Link:
тел. (044) 238-2933

В автомобильной индустрии есть понятие «фейслифтинг». В дизайн давно известной и популярной модели вносят незначительные изменения, и обновленный продукт еще долго пользуется спросом у потребителей. Именно так поступает Thermaltake со своими корпусами, регулярно представляя не слишком отличающиеся от предыдущих, но все более «вылизанные» по дизайну и конструкции модели. Что нового в серии Damier? Очертания массивной металлической передней панели стали еще симпатичнее. За ней скрыты пять отсеков 5,25", один из которых занят модулем Hardcano. На задней стенке установлен 92-миллиметровый вентилятор. И конечно, «в комплекте» – традиционное качество Thermaltake и внимание к деталям.

ВЕРДИКТ HHHHH

Один из лучших корпусов стал еще более привлекательным





Samsung SyncMaster 730MP

Цена – $670

Продукт предоставлен представительством Samsung Electronics в Украине: тел. 8-800-502-0000

Диагональ	17"
Яркость	300 кд/м²
Контрастность	450:1
Время реакции	16 мс
Максимальное разрешение	1280×1024
Колонки	2×5 Вт
Видеовходы	Analog RGB, DVI, CVBS, S-Video, Component, TV(antenna/cable), SCART
Габариты (Ш×В×Г)	496×378×170 мм
Масса	5,7 кг

В случае с Samsung SyncMaster 730MP трудно сразу решить, что перед нами – мультимедийный монитор или телевизор. Дополнительно к стандартным для компьютерных мониторов такого класса разъемам D-Sub и DVI он оборудован SCART, S-Video, компонентным и телевизионным входами.

Физическое разрешение монитора, как и у большинства устройств с диагональю 17 дюймов, – 1280×1024 точки. Время отклика в 16 мс подойдет как для просмотра фильмов, так и для динамичных игр.

Опционально в монитор устанавливается модуль, позволяющий читать flash-карточки самых популярных форматов. Таким образом, смотреть видео и слушать музыку в MP3 можно, вообще не подключая устройство к компьютеру, а для управления Samsung SyncMaster 730MP предусмотрен пульт ДУ, идущий в комплекте.

Монитор оснащен двумя колонками мощностью по 5 Вт, которые выдают достаточно качественный, как для встроенных динамиков, звук и поддерживают технологии Virtual Dolby Surround и BBE. Независимо от того, играете ли вы или смотрите телепередачи, этот мультифункциональный комбайн позволяет включить режим радио и слушать последние новости, не отрываясь от работы.

Тем не менее минусы есть и у таких совершенных устройств. Например, подставка монитора не дает возможности в значительных пределах регулировать его наклон по вертикали, что может иногда вызвать определенные неудобства. Еще одним минусом следует считать стоимость – она великовата для тех, кому нужен просто хороший мультимедийный монитор, но если вы планируете использовать Samsung SyncMaster 730MP и как телевизор, цена уже не кажется завышенной.

ВЕРДИКТ HHHHH



Устройство, полноценно заменяющее монитор и телевизор

ЗА	ПРОТИВ
Впечатляющие технические характеристики; встроенный кард-ридер; богатая функциональность	Не очень удобная подставка; высокая цена

Samsung M30

Цена – от $2670

Продукт предоставлен представительством Samsung Electronics в Украине: тел. 8-800-502-0000

Процессор	Mobile Pentium 4 2,66 GHz (533 FSB)
Оперативная память	256 GB (до 2 GB)
Экран	15,4", 1280×800 точек
Жесткий диск	60 GB
Графический адаптер	ATI Mobility Radeon 9000, 64 MB
Акустика	JBL 2.1
Масса	3,7 кг

Новый мультимедийный ноутбук Samsung предназначен для использования в качестве полноценной замены настольного ПК, а основными его покупателями должны стать люди, отдающие предпочтение развлечениям и играм. Собственно, этим и определяется оснащение модели. С такой точки зрения, безусловно, показательными являются экран M30, имеющий разрешение WXGA, и акустическая система от JBL, включающая два фронтальных динамика и один – исполняющий роль сабвуфера. Последний, кстати, расположен в нижней плоскости ноутбука. Без преувеличения можно сказать, что M30 обладает просто великолепным звуком. Весьма массивные прорезиненные ножки обеспечивают отсутствие вибрации при проигрывании любых композиций. Кроме того, даже расположившись на диване, вы вряд ли почувствуете какой-либо дискомфорт от вибрации, к тому же качество воспроизведения низких частот остается на высоте. Для домашнего применения также важно то, что M30 может проигрывать аудиодиски без загрузки операционной системы. Необходимые для этого элементы управления вынесены на выступающую переднюю кромку корпуса и доступны при закрытой крышке.

Еще одна сильная сторона M30 – наличие графического адаптера ATI Mobility Radeon 9000. И хотя на сегодняшний день он не считается такой уж редкостью, следует отметить, что, учитывая другие возможности и производительность, ноутбук является, пожалуй, уникальной моделью в классе «замена настольного ПК».

Весит устройство 3,7 кг, что, безусловно, не очень удобно при транспортировке, но, с другой стороны, M30 и не предназначен для этих целей: его место – на письменном или журнальном столе.

ВЕРДИКТ HHHHH



Мультимедийный ноутбук с беспрецедентным качеством звучания и богатым оснащением

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность; качественный экран; высокопроизводительная графическая подсистема	Ощутимый нагрев корпуса; большая масса



ДОМАШНИЙ ПК

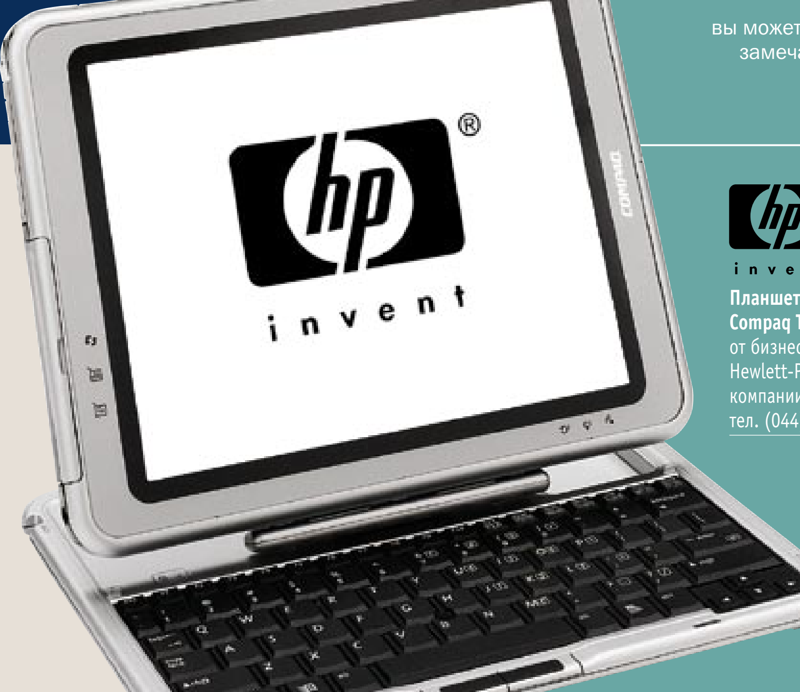
Открыта подписка на 2005 год!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка*.

Подпишись и получи подарок!

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января 2005 г. оформил подписку на год на журнал «Домашний ПК» и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC». Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 270-2849, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.



hp invent

Планшетный компьютер HP Compaq Tablet PC TC1000
от бизнес-партнера компании Hewlett-Packard компании DataLux:
тел. (044) 249-6303



NEC

ЖК-монитор NEC LCD1501-BK 15″
от официального дистрибьютора мониторов NEC в Украине компании «Ингресс»: тел. (044) 227-5155, 227-5022,
www.ingress.com.ua.



MP3-плеер Creative MuVo2 X-Trainer,
512 MB Flash RAM, USB 2.0
от компании Euro Plus:
тел. (044) 249-7231, 249-3741
www.eplus.kiev.ua



Chicony

10 вэб-камер TwinkleCam Pro
(DC-2120)
от официального дистрибьютора в Украине компании «Скайлайн»:
тел/ф. 044 238 66 00
www.skyline.com.ua

Видеокарта Gigabyte Radeon
X600 Pro, 128 MB DDR, TV-out, DVI, PCI Express
от компании Euro Plus:
тел. (044) 249-7231, 249-3741,
www.eplus.kiev.ua

сравни цены!

Розничная цена на год:
9,45 грн × 10 номеров = 94,50 грн
«Домашний ПК» + CD:
15,30 грн × 10 = 153 грн

Подписная цена на год:
8,24 грн × 10 номеров = 82,40 грн
«Домашний ПК» + CD:
12,36 грн × 10 =123,60 грн

Подведение итогов акции состоится в январе 2005 г. Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.
Желаем удачи!

Карманный компьютер «Версия Vesta 300»
от НПФ «Версия»:
тел. (044) 554-2747



А также

20 комплектов лицензионных игр от ведущих издателей!

*Под подарком подразумевается приобретение товара за 1 грн.



Видеокарты до $100: выбираем лучшие в бюджетном классе

Кирилл Князев

Самыми яркими событиями последнего времени на рынке игровых акселераторов были, конечно же, релизы топовых чипов от вечных конкурентов ATI и NVidia. Однако в свете ярких презентаций и сногсшибательных демо-роликов остались в тени новинки рынка бюджетных игровых видеокарт. Мы намерены восполнить этот пробел, представляя вниманию читателей лучшие модели стоимостью до $100.

участники тестирования

GeForce4 MX440, 64 MB 128-bit (Palit)
GeForce FX 5200, 128 MB 128-bit (Inno3D)
GeForce FX 5500, 64 MB 128-bit (Manli)
GeForce4 Ti4200, 128 MB 128-bit (Inno3D)
GeForce FX 5600, 64 MB 128-bit (Manli)
GeForce FX 5600XT, 128 MB 128-bit (AOpen)
GeForce FX 5700LE, 128 MB 128-bit (Sparkle)
Radeon 9200, 128 MB 128-bit (Sapphire)
Radeon 9250, 128 MB 128-bit (Sapphire)
Radeon 9600, 128 MB 128-bit (Sapphire)
Radeon 9550, 128 MB 128-bit (Sapphire)

Чтобы понять нынешнее состояние рынка недорогих видеокарт, стоит взглянуть на динамику его роста за прошедшие несколько лет. Несмотря на бурную эволюцию IT-индустрии в целом, этот сегмент за последний год не претерпел никаких революционных изменений. Причины застоя кроются в том, что одновременно с повышением требований современных игрушек к аппаратной части наблюдается подъем среднего уровня цен на игровые видеокарты. Основные баталии между ведущими производителями графических чипов теперь происходят в ценовом диапазоне «от $200». Не утихают жаркие споры по поводу топовых моделей от NVidia и ATI, но среднестатистическому отечественному потребителю, привыкшему подбирать варианты в пределах $100, не до этого. С выходом «королей 3D-графики» GeForce 6800 и Radeon X800 для простого покупателя не изменилось практически ничего, и за последние полтора года продукты «до $100» перешли в разряд «абсолютного low-end» с соответствующей потерей интереса к этому сегменту рынка со стороны производителей. И если два-три года назад, анонсируя новое поколение GPU, разработчики сознательно выпускали новинку в двух вариантах – для энтузиастов и для «бюджетников», то сейчас рынок наполнен обрезками верхних моделей или старичками-ветеранами прошлого и позапрошлого сезонов.

На сегодняшний день весь сегмент бюджетных 3D-акселераторов условно делится на три группы:

• замена офисной графики – карты на базе устаревших чипов уровня GeForce2 MX;

• бюджетные решения, представленные «отцветающими» чипами GeForce4 MX440, Radeon 9200 и более новыми GeForce FX 5200/5500;

• подешевевшие платы среднего класса, из которых ниже уровня $100 опустились решения на основе GeForce FX 5600 и Radeon 9600.

Всего в розничной продаже насчитывается около 50 разновидностей видеокарт по цене до $100. Одна из задач нашего обзора – отсеять все, что уже не соответствует духу времени, и из оставшихся моделей выбрать вариант, который можно назвать наиболее рациональным вложением денег. Поэтому вначале был проведен отбор заведомо бесперспективных продуктов, при этом мы руководствовались двумя критериями: чистая производительность и соотношение скорости и цены. Для оценки быстродействия использовался «народный» тестовый пакет 3DMark2001 SE. Конечно, делать однозначные выводы по результатам одной лишь «синтетики» нельзя, но примерный уровень соперников становится понятен уже на данном этапе. На соответствующей диаграмме сразу видны карты, явно не вписывающиеся в общую усредненную картину быстродействия. Эти акселераторы, не прошедшие первый экзамен, уже не могут считаться полноценными 3D-ускорителями: они слишком медленные.

Результаты теста 3DMark2001SE использовались для подсчета усредненного значения fps/$, что и является показателем для оценки соотношения производительности и цены. Второй отборочный тур не прошли «урезанные» видеокарты с шиной памяти 64-bit. К большому сожалению, разработчики второго эшелона (и не только) зачастую превращают свои карты в полигон для ликвидации дешевой 64-битной видеопамяти, в результате чего производительность в 3D падает настолько, что карту можно использовать разве что для офисных нужд. Поэтому «урезанные» карты с индексами XT для NVidia и SE для ATI не будут участвовать в основном тесте – какой смысл покупать адаптер с экономией в $5–10 и провалом по скорости по сравнению с полноценным аналогом в 40–50%? Точно так же нет резона рассматривать модели с 64 MB видеопамяти, если разница в цене сравнительно со 128-мегабайтовой версией составляет несколько долларов. С другой стороны, не стоит брать и бюджетные видеокарты с 256 MB, ведь это не приносит никаких выгод в плане быстродействия, зато значительно удорожает продукт.

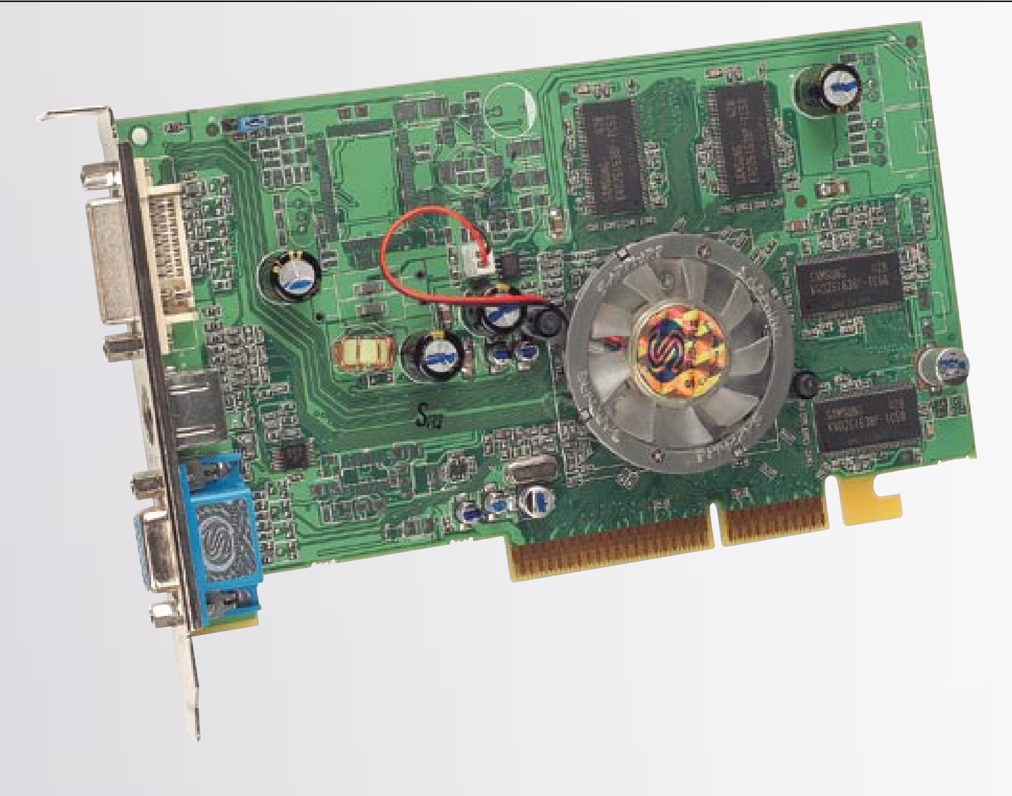
Исходя из вышесказанного, для дальнейших испытаний мы отобрали 11 продуктов, наилучшим образом отвечающих нашим требованиям.

Как мы тестировали?

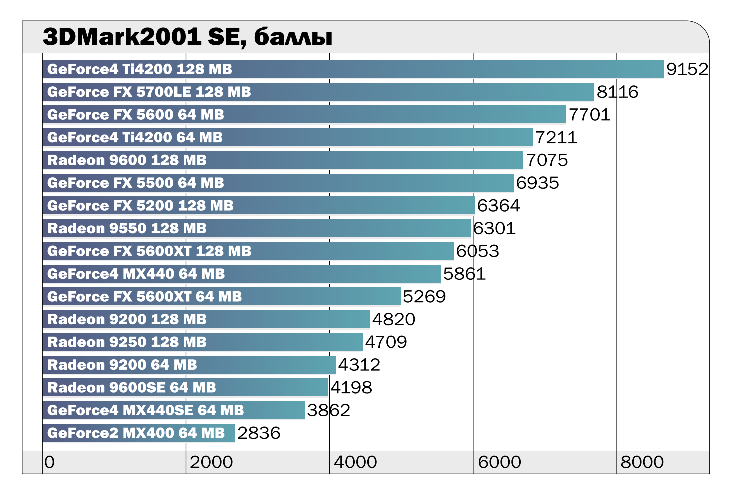
С учетом специфики исследуемых продуктов была подобрана тестовая платформа, наиболее адекватно и гармонично соответствующая исследуемым видеокартам.

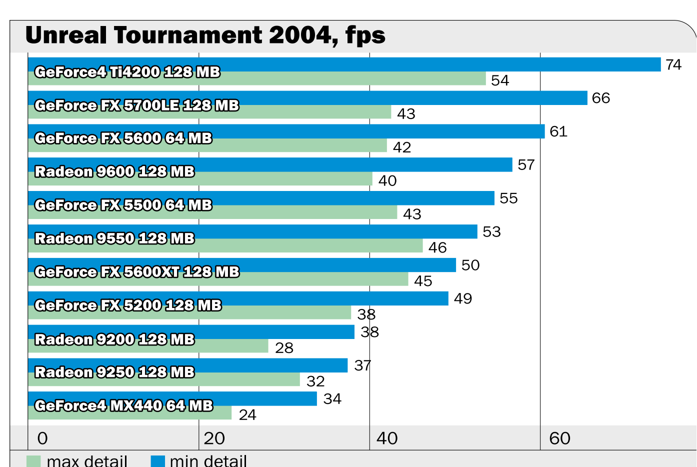
Все замеры производились в двух режимах: с настройками под максимальные скорость и качество изображения. Такой режим тестирования был выбран для того, чтобы выявить масштабируемость карт и их поведение при повышенной нагрузке. Во всех тестах вертикальная синхронизация и сжатие текстур S3TC отключались.

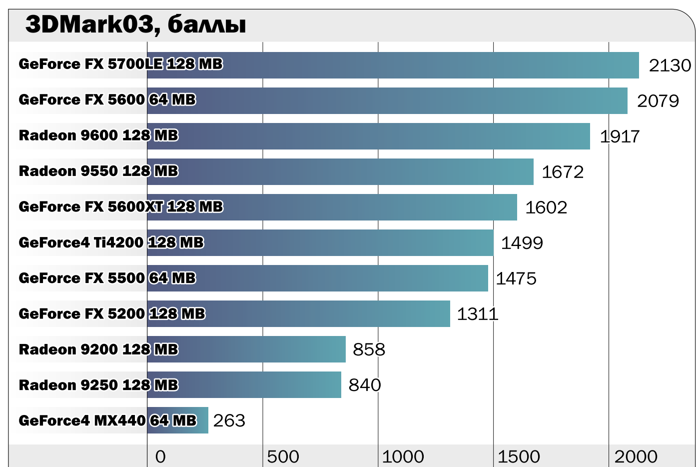
Sapphire Radeon 9550

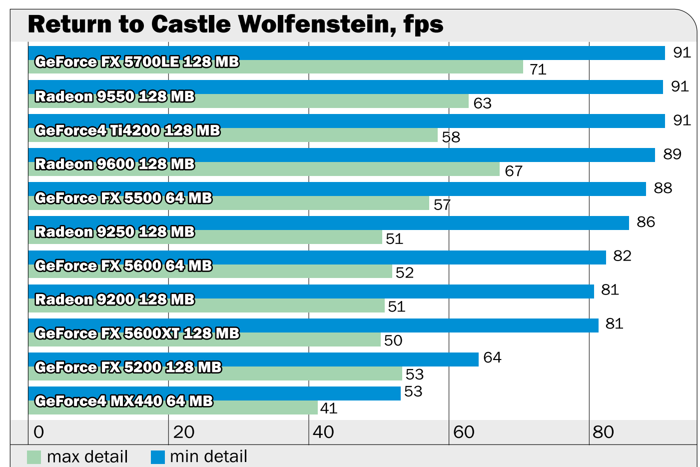












3DMark03

Эта диаграмма приведена исключительно для удовлетворения любопытства читателей: высокотехнологичный бенчмарк DirectX 9 дает неплохое представление о производительности карт класса hi-end, но для недорогих решений не годится вовсе – большинство исследуемых моделей не способны пройти все тесты, что делает их результаты несравнимыми.

Unreal Tournament 2004

Первый практический тест почти полностью меняет расстановку сил по версии 3DMark03. Как и предполагалось, GeForce4 MX440 показывает производительность, сравнимую с другими конкурентами, а незаслуженно «уцененный» GeForce4 Ti4200 и вовсе выходит в лидеры. Немного расстраивает результат GeForce FX 5600, и совершенно разочаровывает GeForce FX 5600XT.

Far Cry

Очень требовательная к железу новая игра – при максимальной детализации все карты бюджетного сегмента показали частоту смены кадров, которую трудно назвать играбельной. Ветеран GeForce4 MX440 вообще не смог осилить этот тест. Карты от ATI, особенно Radeon 9550 и 9600, порадовали глаз очень красивой прорисовкой мелких деталей.

HALO: Combat Evolved

В этом тесте карта GeForce4 MX440 работала в облегченном режиме, без использования шейдеров, и качество картинки во время испытаний заметно страдало по сравнению с другими участниками. Результат не может быть засчитан как достоверный и приведен на графике только в ознакомительных целях. Хорошую выносливость демонстрирует GeForce4 Ti4200, показатели которого при повышенной нагрузке смотрятся даже лучше, чем у ставшего абсолютным лидером GeForce FX 5700LE. Семейство Radeon по сравнению с GeForce в пропорциональном отношении теряет меньше fps при возрастании нагрузки.

Return to Castle Wolfenstein

Карты от ATI продемонстрировали отличные быстродействие и масштабируемость. Наблюдается характерная ситуация, когда производительность становится ограничительным фактором на отметке 90 fps. Это единственный тест, в котором семейство Radeon очень порадовало быстродействием, причем как в облегченном режиме, так и при большой нагрузке, особенно если принимать во внимание цены конкурирующих видеокарт, показавших примерно одинаковое быстродействие. Отдельно хочется подчеркнуть превосходное качество картинки в этом тесте на акселераторах от ATI.

Need For Speed: Underground

Провальный результат – у GeForce4 MX440, вполне прогнозируемый – у GeForce среднего звена и неожиданно низкий у GeForce FX 5600 64 MB – очевидна нехватка 64 MB видеопамяти. Линейка Radeon показывает завидную стойкость к возрастанию детализации.

Наблюдения в процессе тестирования

Главным разочарованием этого теста можно считать видеокарту на базе GeForce FX 5600XT с пониженными тактовыми частотами. Это хрестоматийный пример того, как не нужно делать 3D-акселераторы: хотя данный экземпляр показал далеко не последний результат в общем зачете, он мог бы достичь куда большего, если бы не извечное стремление азиатских разработчиков к максимальному удешевлению. Если мысленно экстраполировать результаты GeForce FX 5600 64 MB от Manli, то напрашивается вывод, что именно полноценный GeForce FX 5600 со 128 MB видеопамяти должен был показать наилучшие значения fps в этом тесте.

Не оправдала наших ожиданий плата на базе GeForce4 MX440. Тест в игре Far Cry с оптимизацией под качество вообще отказался запускаться, ссылаясь на отсутствие требуемой поддержки со стороны аппаратной части. Игра HALO запустилась, но качество картинки оставляло желать лучшего. Поэтому результаты тестов в HALO нельзя считать сравнимыми с другими адаптерами.

Остается не совсем ясной ситуация со свежеиспеченными версиями Radeon 9250 и 9550. На практике новые карты практически во всех тестах показывают производительность даже более скромную, чем их прародители, так что новое не всегда значит лучшее.

Хочется особо отметить качество картинки у видеокарт от ATI. Хотя в этом тесте семейство Radeon и не стало абсолютным чемпионом по скорости, но стоит отдать должное красоте изображения в играх. Именно на Radeon 9600, который тестировался в самом конце испытаний, мы обнаружили, что вода в Far Cry затянута рельефной болотной растительностью, а каменные стены в Wolfenstein выглядят шершавыми. Мелкие отличия рендеринга видны во всем – на Radeon 9600 влажный асфальт в NFS:U выглядит именно так, как и должен выглядеть влажный асфальт, а не натертый мастикой ламинат.

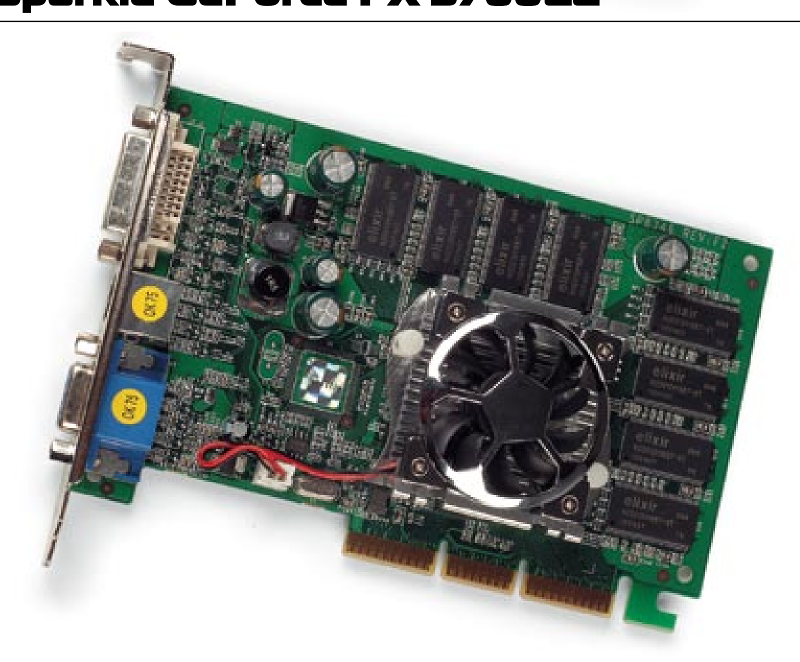
И напоследок замечание ко всем видеокартам с пассивным охлаждением – явно недостаточное охлаждение

Видеокарта	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Доступ к памяти	Поддержка DirectX	Ориентировочная цена, $
Palit Daytona GeForce4 MX440 64 MB	270	400	128 bit	DirectX 8	45
Inno3D GeForce FX 5200 128 MB	250	400		DirectX 9	67
Manli GeForce FX 5500 64 MB	270	440		DirectX 9	58
Inno3D GeForce4 Ti4200-8X 128 MB	250	500		DirectX 8	75
Manli GeForce FX 5600 64 MB	325	500		DirectX 9	90
AOpen Aeolus FX 5600XT 128 MB	325	340		DirectX 9	106
Sparkle GeForce FX 5700LE 128 MB	250	400		DirectX 9	107
Sapphire Radeon 9200 128 MB	250	400		DirectX 8	70
Sapphire Radeon 9250 128 MB	240	400		DirectX 8	72
Sapphire Radeon 9600 128 MB	325	400		DirectX 9	103
Sapphire Radeon 9550 128 MB	250	400		DirectX 9	81

AOpen GeForce FX 5600XT



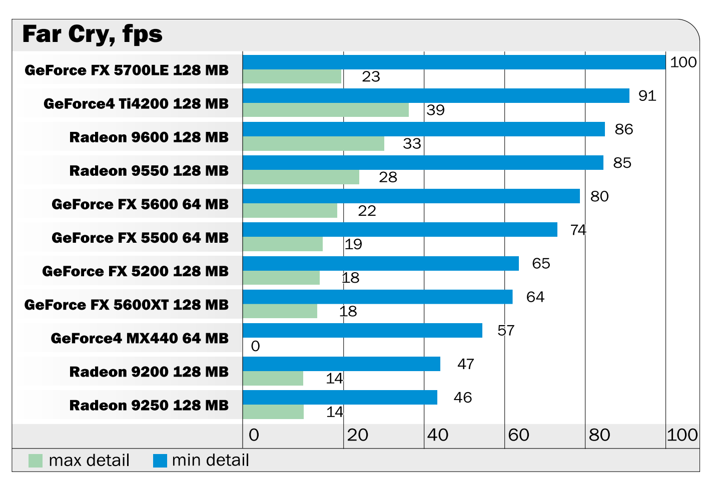
Sparkle GeForce FX 5700LE

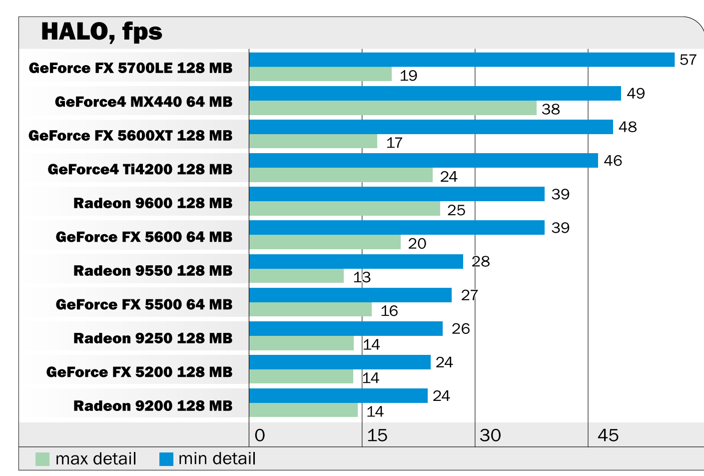


Пять заповедей покупателя бюджетного 3D

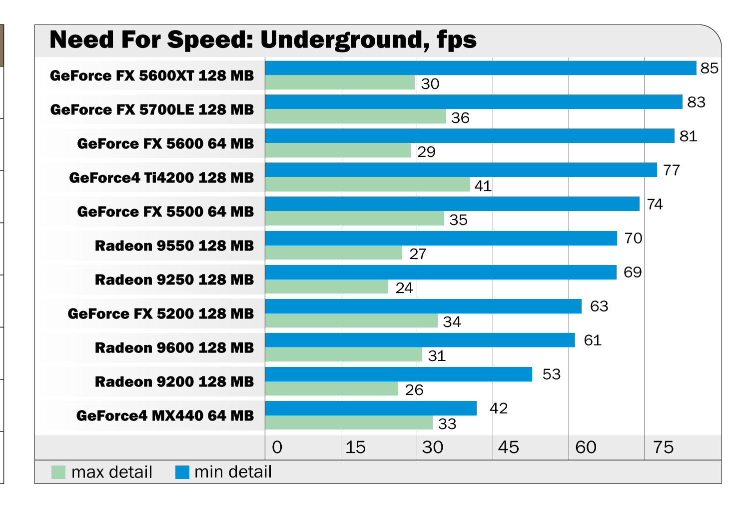
Следуя этим простейшим правилам, вы сами сможете выбрать конкретную плату, наиболее подходящую вашим требованиям:

1. Покупайте только версии со 128-битным доступом к памяти.
2. Не переплачивайте за «имя».
3. 256 MB памяти бесполезны.
4. OEM-комплектация поможет сэкономить.
5. Активное охлаждение упростит длительную эксплуатацию.





Тестовая система	
Процессор	AMD Athlon XP 2000+
Материнская плата	Albatron KX18D Pro (nForce 2 Ultra 400)
Оперативная память	2×256 MB Hynix DDR400
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 40 Gb
Блок питания	AOpen 300 W
Операционная система	Windows XP Pro SP1
Версия DirectX	9.0b
Драйверы видеокарты	ATI Catalyst 4.6, NVidia ForceWare 56.72



чипов памяти. После 20 минут работы при полной нагрузке такие карты разогревались настолько, что иногда начинались «пробуксовки» в выводе изображения на экран.

Итоги тестирования

Первый очевидный вывод – «народный» акселератор прошлого года GeForce4 MX440 уже не может претендовать на роль полноценного бюджетного ускорителя. Нехватка поддержки шейдеров вместе с невысоким качеством картинки во многих играх сводят на нет его основное преимущество – низкую цену.

Очень жаль, но приходится констатировать фактический сход с дистанции так полюбившихся в прошлом году видеокарт на базе Radeon 9200. В реалиях сегодняшнего дня быстродействия им явно недостает. Подоспевшая на помощь обновленная версия Radeon 9250 эту ситуацию никак не исправит.

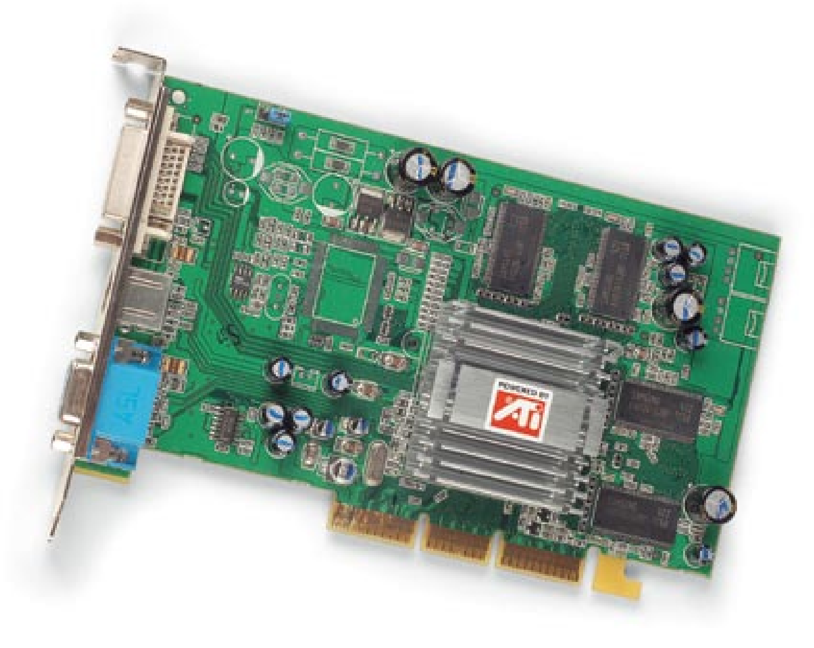
Покупка GeForce FX 5200 также не представляется целесообразной. При вполне сравнимой стоимости соотношение цены и производительности у него хуже, чем у старшего брата GeForce FX 5500.

Абсолютным лидером по быстродействию в играх можно признать GeForce FX 5700LE. И все же наш выбор склоняется в пользу ветерана GeForce4 Ti4200, что обусловлено его ценой, которая на данный момент снизилась до уровня $60–70. Да и не нужно забывать, что GeForce4 Ti4200 был долгое время бессменным лидером в среднем классе, и практика показывает, что отсутствие поддержки DirectX 9 не всегда влияет на скорость и качество картинки в современных игрушках. Хотя почти из всех диаграмм видно, что вариант полноценного GeForce FX 5600 со 128 MB памяти и нормальными частотами стал бы более удачной покупкой с расчетом на будущее, если бы он входил в ценовой диапазон «до $100».

Видеокарты на базе Radeon 9600 и 9550 опять раскрыли свою замечательную особенность – повышенную устойчивость к возрастанию нагрузки. Их можно посоветовать любителям максимально качественного изображения.

В целом же картина для потребителей достаточно печальна. Потеря интереса производителей и, как следствие, отсутствие новых решений в бюджетном сегменте привели к тому, что разрыв между ними и топовыми моделями в некоторых случаях более чем десятикратный. Игровое железо продолжает дорожать, а значит, графическое великолепие DOOM 3, Far Cry и других представителей «новой волны 3D-шутеров» становится все менее доступным для владельцев недорогих компьютеров.

Sapphire Radeon 9250



Продукты предоставлены компаниями		
AOpen, Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222
Inno3D, Manli, Palit	Forcom Trade	(044) 295-7186
Sapphire	Compass	(044) 531-9730


On Line / Error
Toner Save
Cancel
SAMSUNG

Лазеры для дома: в строю не только новички

Владимир Марчук

Персональная лазерная печать уже давно доступна не только офисным работникам, но и домашним пользователям. В данном обзоре можно будет ознакомиться с наиболее популярными моделями недорогих лазерных принтеров.

Одной из положительных особенностей развития технологии лазерной печати, наиболее приятных домашнему пользователю, является ее стабильное удешевление. Психологическая ценовая планка в $200 была преодолена еще в прошлом году, и теперь на рынке доступны новые устройства уже второго-третьего поколений, принадлежащие к данному диапазону. При этом не теряют популярности и довольно старые модели, отвечающие техническим требованиям, предъявляемым к таким принтерам. Более того, не все бренды стремятся обновлять модельные линейки, вероятно, действуя по принципу «лучшее — враг хорошего».

На технические характеристики персональных лазерных принтеров начального уровня существенно влияет их позиционирование. Во-первых, производительность аппаратов оптимизирована для работы с небольшими по объему заданиями, для которых важнее скорость выхода первой страницы, чем потоковая скорострельность. Ведь дома намного чаще требуется распечатать одну-две страницы, чем десятки или сотни, но ожидание хотелось бы сократить до минимума. При этом основные типы документов — текст или текст с картинками. Такая специфика позволяет упростить и удешевить электронику принтера, переложив бóльшую часть работы по просчету изображения на плечи печатающего компьютера. Благо, даже самые слабые современные офисные конфигурации справляются с такими задачами практически без потери своей производительности.

Максимальное физическое разрешение печати многих моделей не превышает умеренных 600 dpi. Такое значение вполне достаточно для принтеров начального класса, а, как показывает практика, работа с высоким разрешением во всех типах задач, характерных для домашнего использования, происходит намного медленнее и визуально не отличается от результатов, достигаемых при 600 dpi.

Ресурс печатающего механизма домашнего лазерника не играет столь важной роли, как в случае производительных принтеров и устройств, предназначенных для обслуживания рабочих групп. Ведь недорогие персональные модели в первую очередь рассчитаны на эпизодическое использование, при котором простои будут на порядки больше времени активности. Из этой специфики следует критичность быстрого старта из режима ожидания, ведь эта пауза, как правило, определяет скорость выхода первого (а зачастую и единственного) листа задания.

Экономичность печати – весьма значимый параметр для пользователей недорогих принтеров, поскольку выбор устройства из нижнего ценового диапазона косвенно свидетельствует о желании покупателя уменьшить затраты любой ценой. Посему вполне естественным будет применение перезаправок, при этом с большой вероятностью не обязательно оригинальными расходниками. Соответственно, оценить порядок эксплуатационных затрат для каждого конкретного принтера невозможно, все зависит от используемого режима замены расходных материалов (покупка готовых картриджей, перезаправка самостоятельная или в сервис-центрах) и их ценового класса.



Brother HL-1430

HHHHH

Цена – 1155 грн

Скорость печати 14 с./мин

Разрешение 600×600 dpi

Canon LaserShot LBP-1120



HHHHH

Цена – 1100 грн

Скорость печати 10 с./мин

Разрешение 600×600 dpi

Как мы тестировали

Основная характеристика, по которой можно проводить сравнение среди участников обзора, – это производительность. Причем важным параметром является время выхода первой страницы, иногда оно важнее потокового быстродействия принтера. Исходя из наиболее распространенных задач для недорогих принтеров замерялось время печати 10-страничного текстового файла и 10-страничной презентации, содержащей цветной текст, логотипы, диаграммы, схемы и фотографии. Режим вывода выбирался «нормальный» или 600 dpi, обеспечивающий достойное качество и оптимальную производительность. При этом экспериментально проверено, что печать в черновых режимах практически не приносит прироста быстродействия, а прорисовка букв заметно ухудшается.

Фактическое разрешение и точность растрирования оценивались при выводе специального векторного документа, в котором содержатся штриховки с различной плотностью линий, градиентные растяжки, круговая мира и шрифты мелких кеглей.

В качестве «теста вне конкурса» применялась печать большого (87,4 MB) 2-страничного PDF-файла, включающего иллюстрации и текст высокого разрешения.

При выводе суммарной оценки потребительских качеств для каждого принтера с максимальным приоритетом учитывались производительность и стоимость модели, менее влияющими были баллы за качество печати, а коэффициент за экономичность печати оказался наименьшим.

Brother HL-1430

Новая персональная лазерная модель Brother не блещет изысканной эстетикой, зато отличается предельной функциональностью. Подача бумаги производится из нижней кассеты, которая оборудована механическим указателем наполнения. Такое решение поможет предохранить листы от попадания пыли в случае редкого использования принтера, но потребует от владельца чуть больших финансовых затрат на покупку сразу пачки бумаги. Для захвата одиночных листов на лицевой панели принтера предусмотрена специальная щель, а прохождение носителей повышенной плотности можно организовать по прямому тракту, минимизирующему изгибы.

Интерфейс драйвера устройства несколько упрощен, но тем легче будет его освоить неискушенному пользователю. Большинство доступных регулировок и настроек стандартны и не вызывают затруднений, но одна особенность присутствует: при выводе растровых изображений и отключенной опции *Улучшенная печать серых тонов* существенно уменьшается разрядность представления оттенков серого, что может иногда привести к некачественной проработке полутонов и потере деталей. С другой стороны, задействование данной функции немного снижает быстродействие, но при высоких требованиях к картинке оно того стоит.

Традиционно в технологии лазерной печати Brother применяются раздельный блок формирования изображения и тонер-картриджи. Такое решение уже само по себе позволяет рациональнее распорядиться ресурсом расходных материалов, а к тому же при необходимости возможно использование емкостей с порошком увеличенного объема, что дает значительную экономию. Снижению себестоимости отпечатка может способствовать и наличие на боковой поверхности каждого тонер-картриджа легкосъемной пробки – это с большой долей вероятности открывает путь к самостоятельным перезаправкам. Конечно, такие действия официально не одобряются производителем и выполняются под полную ответственность владельца устройства.

Анализируя результаты тестирования, следует отметить, при печати тестового векторного документа модель HL-1430 была лучшей в тестах на разрешение и точность растрирования. Ей прекрасно удались мира и штриховки, а вот градиентная заливка и заполнение областей с минимальной интенсивностью серого получились не так хорошо. В тестах на быстродействие принтер стабильно занимал средние позиции, не отдавая предпочтения ни одному из типов задач. Это характеризует его как сбалансированное устройство, а производительности будет более чем достаточно для персонального использования.

Canon LaserShot LBP-1120

Младшая модель в линейке Canon не нова, но до сих пор активно продается и по количеству предложений является хорошей альтернативой современным моделям. Она выполнена в «вертикальной» компоновке с открытым входным лотком. С одной стороны, такое решение позволяет лучше управляться с малыми порциями бумаги, с другой – в большей степени, чем закрытая кассета, подвергаются воздействию пыли внутренности принтера и механизм подачи.

Производительность у LaserShot LBP-1120 низкая. Эта проблема касается как времени выхода страницы, так и многостраничных материалов. Первое можно объяснить скромным объемом встроенной памяти и, вероятно, относительно медленной электроникой, а второе – отсутствием релейного механизма подачи бумаги. Иными словами, если многие принтеры втягивают из лотка следующий лист еще до того, как закончится вывод предыдущего, то продукт Canon этого не умеет, и темп печати существенно снижается.

По нашему мнению, качество печати у LaserShot LBP-1120 – наивысшее среди всех протестированных нами моделей. У него одинаково хорошо проработаны как мелкие детали в областях со средней насыщенностью, так и сложные для лазерных устройств темные тона. С мирой и мелкими текстами лучше справилась только Minolta, но принтер Canon лишен некоторых специфических изъянов, присущих этой модели.

В общем и целом, продукт Canon весьма неплох для тех, кому важны качество и точность отпечатка, а производительность некритична.

Epson EPL-6200L

Принадлежность к экономичному классу персональной модели Epson заметна с первого взгляда: бумага у нее подается из легкого откидывающегося нижнего лотка, который поднимается при необходимости минимизировать занимаемую принтером площадь. Выход носителей производится в раскладной верхний лоток. В качестве расходных материалов выступают раздельный тонер-картридж и блок переноса изображения. Соответственно, менять можно только тот из модулей, чей ресурс исчерпан, что снижает эксплуатационные затраты.

Epson EPL-6200L



HHHHH
Цена – $163
Скорость печати 20 с./мин
Разрешение 600×600 dpi

Дополнительную экономию средств обеспечит применение увеличенных емкостей с порошком, а наличие в их боковинах большой технологической пробки, по всей видимости, даст повод энтузиастам поэкспериментировать с самостоятельной перезаправкой.

Максимальное разрешение EPL-6200L ограничено значением 600×600 dpi, при этом оно же является и минимальным. Особенность драйвера – отсутствие в списке режимов печати EPL-6200L чернового, доступен только вывод документов с разрешением 600 dpi. Вероятно, применение меньших значений признано нецелесообразным, так как оно не повышает производительности, но ведет к потере качества.

Принтер удивил очень качественной прорисовкой мелких деталей в специальном тесте. Мира и текст выглядят очень хорошо, на градиентных заливках четко различаются даже области с разницей плотности заполнения в один процент. Быстродействие EPL-6200L позволило ему в двух тестах занять первое место, а в третьем – второе, прекрасный результат. Что ж, это и неудивительно, учитывая высокую заявленную скорость принтера.

HP LaserJet 1010

Ярко выраженный персональный дизайн данного устройства оставляет очень приятное впечатление. Он обладает самыми маленькими габаритами среди нынешних гостей Тестовой лаборатории. Нейтральный темный пластик, из которого изготовлены корпуса, не вызывает однозначных ассоциаций с безликой офисной техникой.

Можно предположить, что при разработке этой линейки принтеров конструкторы во главу угла поставили принцип *достаточности* характеристик (конечно, с учетом того, что такая идеология проектирования снизит розничную цену устройства), ведь большинству персональных пользователей не требуются максимальные производительность и разрешение – их вполне устроят такие возможности. Миниатюризация корпусов принтеров HP не в последнюю очередь достигнута за счет отказа от стационарной кассеты в пользу откидного лотка. Стоит отметить, что закрыть лоток можно только при извлеченной бумаге. Естественно, это решение не подойдет для загруженного офисного центра печати, но для персонального, а особенно домашнего, устройства будет вполне приемлемым.

В процессе тестирования LaserJet 1010 продемонстрировал избирательность к задачам: при печати текста и презентации он был нетороплив, зато вывод «тяжелого» pdf-файла он осуществил вторым. Стоит обратить внимание на быстрый выход первого листа во всех многостраничных тестах. Очевидна явная ориентация драйвера и печатающего механизма именно на персональное использование с небольшой загрузкой, при которой большинство заданий составляют «короткие» документы в 1–2 листа.

Испытания на качество печати показали хорошую сбалансированность LaserJet 1010. Тесты разрешения он прошел хотя и не с максимальным результатом, но с близким к нему, нормальный и инверсный тексты размером 2 пункта были практически нечитаемы, но 3-пунктовые читались легко. Градиентные растяжки вышли хорошо, различимы все плашки с заполнением от 1 до 10%. В целом – весьма достойный результат для недорогого принтера.

HP LaserJet 1010



HHHHH
Цена – $183
Скорость печати 12 с./мин
Разрешение 600×600 dpi

Konica Minolta PagePro 1300W

Единственный из протестированных принтеров, обеспечивающий вывод изображения с разрешением 1200×1200 dpi. Сразу отметим, что при задействовании данного режима существенно падает производительность печатающего механизма, поэтому пользоваться им стоит только тогда, когда действительно важно максимальное качество. Снижение разрешения до 600 dpi ускоряло работу устройства более чем в два раза. Помимо крайних режимов 600×600 и 1200×1200 dpi, в драйвере принтера доступен еще один, промежуточный – 1200×600 dpi. Он совсем немного уменьшает быстродействие PagePro 1300W при выводе текста и презентации, но обеспечивает лучшую прорисовку деталей, чем при 600×600 dpi. К сожалению, печать тестового файла в 1200 dpi выявила следующую особенность драйвера: большинство участков изображения оказывались слишком темными из-за того, что линии сливались между собой. В итоге весьма средний результат, не адекватный применяемому высокому разрешению.

Оригинально реализована такая возможность драйвера, как «ручной дуплекс», т. е. печать на обеих сторонах листа за два прохода, между которыми пользователь должен вынуть носитель из выходного лотка и установить его в подающий. При выборе различных вариантов переплета драйвер графически изображает сшивку на макете листа.

Подача бумаги осуществляется из складного нижнего лотка, который можно поднять. Если нужно минимизировать занимаемую рабочую площадь, вывод производится в верхний выдвижной лоток.

Konica Minolta PagePro 1300W



HHHHH
Цена – 980 грн
Скорость печати 16 с./мин
Разрешение 1200×1200 dpi

Lexmark E232

HHHHH

Цена – $199

Скорость печати 21 с./мин

Разрешение 2400IQ

Samsung ML-1520P



HHHHH

Цена – $165

Скорость печати 14 с./мин

Разрешение 600×600 dpi

Lexmark E232

Единственный среди участников тестирования PCL-принтер, тем не менее, он вписывается в ценовой диапазон «до $200». Его продажи начались недавно, поэтому указанную в таблице технических характеристик цену стоит воспринимать как находящуюся в стадии становления, так же, как и информацию о стоимости расходных материалов.

Внешний вид принтера существенно отличается от дизайна предыдущих поколений лазерных устройств Lexmark. Он размещен в корпусе, окрашенном в фирменные цвета струйных моделей компании: черный и серебристый. Заявленное высокое быстродействие делает вероятным использование E232 не только для персональной, но и для коллективной печати. В процессе тестирования он подтвердил это, продемонстрировав самую большую скорострельность при выводе текста, а вот насыщенные графикой задания ему даются намного тяжелее.

Список поддерживаемых разрешений содержит режимы 1200IQ и 2400IQ. По информации компании, они применяются для получения изображений с качеством, подобным 1200×1200 и 2400×2400 dpi соответственно без существенной потери производительности. Помимо этих двух, в драйвере принтера доступен еще один режим – 600×600 dpi, а вот 300×300 же отсутствует. Тем не менее при печати векторного образца высокие разрешения незаметны: закрашенная область миры очень большая, на штриховках присутствует много артефактов, а инверсный шрифт читается только с четвертого пункта. Вероятно, в данном устройстве точность и производительность работы с графикой принесены в жертву скорости вывода текста.

Samsung ML-1520P

Младший персональный принтер, Samsung, является слегка «ускоренной» за счет установки большего объема памяти и более производительного процессора модификацией предыдущей модели ML-1510, от которой он перенял форму корпуса. А вот его цвет уже кардинально другой – равномерный светло-серый. Такое устройство совершенно незаметно на фоне стандартной офисной мебели, но в домашней обстановке оно будет выглядеть довольно уныло.

Оснащение ML-1520P стандартное: нижняя закрытая кассета подачи, наличие прямого тракта для плотных носителей, все управление осуществляется одной кнопкой, а контроль состояния – по двум светодиодам. К достоинствам модели можно отнести наличие LPT-порта, что позволяет подключать его к весьма древним компьютерам, правда, печать из DOS не реализована, поэтому без «умной» операционной системы (Windows, Linux, Mac OS) не обойтись. Как и во всех иных новых принтерах Samsung, процедура установки здесь предельно упрощена и требует от пользователя всего четыре клика мышкой.

В работе модель не демонстрировала чудес производительности, но в то же время не отставала сильно от среднего уровня участников тестирования. Качество печати градиентных растяжек можно охарактеризовать как хорошее, различимы на глаз области с заполнением два процента серого. А вот прорисовка мелких деталей дается принтеру намного тяжелее: заливка

Samsung ML-1710P



HHHHH

Цена – $175

Скорость печати 16 с./мин

Разрешение 600×600 dpi

Xerox Phaser 3121



HHHHH

Цена – $165

Скорость печати 16 с./мин

Разрешение 600×600 dpi

центра миры значительная, инверсный мелкий текст сильно забит фоном и читается плохо, а обычный содержит пропуски в прорисовке букв. Но от устройства начального уровня сложно требовать особенно выдающихся результатов в такой тонкой работе, обычный же текст ML-1520P печатает отлично. Стоит упомянуть режим экономии тонера, применение которого почти не сказывается на читабельности букв, но, по утверждению Samsung, позволяет снизить расходы порошка на 40%.

Samsung ML-1710P

Еще один персональный принтер Samsung – это недорогой GDI-аппарат, оборудованный LPT-портом. Выполненный в стандартном для Samsung компактном корпусе, он в полной мере отвечает названию «персональный», но, тем не менее, подача бумаги производится, как и у «больших» принтеров, из нижней кассеты, где листы защищены от оседания пыли. Для печати на плотных носителях, которые нежелательно подвергать сильным изгибам, существует прямой тракт подачи с ручной загрузкой и выходом на тыльной стенке корпуса.

Производительность ML-1710P позволяет ему уверенно держаться в тройке лидеров. В частности, при выводе текста он полностью подтвердил заявленную производительность 16 с./мин. А вот в технических тестах на разрешение и качество принтер не хватал звезд с неба – вероятно, позиционирование его как потребительского устройства определяет и пониженные требования к растрированию сложных векторных изображений. Огрехи этой и младшей модели идентичны: широкая заливка центральной части миры, почти нечитаемый инверсный текст размером 3 пункта и не прорисованные участки букв в обычном тексте высотой 2 пункта. Зато вывод градиентных заливок весьма неплох, различимы даже области с заполнением в два процента. Печать обычного текста модель производит очень качественно, с тщательной проработкой контуров букв и серых знаков, а экономичный режим, позволяющий сберечь до 40% тонера, практически не влияет на читабельность.

Xerox Phaser 3121

Этот далеко не новый принтер выглядит в своем белом корпусе очень привлекательно и компактно. Бумага в нем хранится и подается из нижней кассеты, что предотвращает попадание на нее пыли при длительных простоях, указатель уровня позволит оценить ее заполнение. Для плотных листов есть прямой тракт с ручной подачей и выходом на задней стенки.

Максимальное разрешение стандартное для устройств начального уровня – 600×600 dpi. Однако принтер не всегда может полностью его реализовать: в тесте на качество печати он допустил существенное затемнение некоторых участков, из-за чего инверсный текст читался только с размера в 4 пункта, центральная часть миры содержала значительную сплошную заливку, а штриховые плашки имели артефакты. Заполнение же областей с различными оттенками серого далось этому принтеру легче: переходы выполнены плавно, очень четко просматривается различие между областями с заполнением, отличающимся на 1%, в частности между белым фоном и заливкой с плотностью 1%.

Скорострельность Phaser 3121 оказалась такая же, как и у старшей модели Samsung, в результате во всех тестах он вошел в тройку лидеров.

Особо стоит остановиться на комплектации поставки этого принтера, которая делает финансово выгодным его приобретение: в отличие от многих устройств других брендов, в коробке Phaser 3121 присутствуют USB-кабель и стартовый картридж полной, а не половинной емкости. Более того, Xerox официально ратифицировал перезаправку картриджей к своим принтерам, правда, только в сервис-центрах, но все же! А для любителей поэкспериментировать сообщим, что большая пластиковая пробка на боковине емкости с тонером есть, и выглядит довольно легкосъемной.

Итоги

По результатам тестирования при печати текста и презентации самым быстрым оказался принтер **Epson EPL-6200L**, к тому же он является и самым недорогим, а с картриджами увеличенной емкости еще и довольно экономичным по расходным материалам. Поэтому он заслуженно получил знак «**Выбор редакции: лучшая покупка**». Два ближайших преследователя – Samsung ML-1710P и Xerox Phaser 3121 – слегка обогнали его в выводе большого графического файла, хотя все-таки проигрывают ему в качестве печати. Тем не менее при немного большей цене эти устройства имеют и лучшую комплектацию, ведь они оборудованы нижними кассетами подачи бумаги, обладают прямым трактом прохождения для вывода на плотных материалах, а модель от Xerox может похвастаться еще и потенциально



Производитель	Brother	Canon	Epson	HP	Konica Minolta	Lexmark	Samsung		Xerox
Модель	HL-1430	LaserShot LBP-1120	EPL-6200L	LaserJet 1010	PagePro 1300W	E232	ML-1520P	ML-1710P	Phaser 3121
Заявленная скорость печати, с./мин	14	10	20	12	16	21	14	16	16
Максимальное разрешение, dpi	600×600	600×600	600×600	600×600	1200×1200	2400IQ	600×600	600×600	600×600
Объем встроенного ОЗУ (максимум), MB	4	0,5	2	8	8	16 (80)	8	8	8
Тип интерфейса	USB, LPT	USB 2.0	USB, LPT	USB 2.0	USB, LPT	USB 2.0, LPT	USB, LPT	USB, LPT	USB, LPT
Поддерживаемые системы команд	GDI	GDI	GDI	GDI	GDI	Эмуляция PCL 6	SPL (Samsung GDI)	SPL (Samsung GDI)	GDI
Поддерживаемые ОС	Windows, Mac OS	Windows	Windows, Mac OS	Windows	Windows	Windows, Mac OS, Linux	Windows, Mac OS, Linux	Windows, Mac OS, Linux	Windows, Linux
Габариты (Ш×Г×В), мм	360×370×235	355×298×240	385×279×261	370×230×208	385×257×250	396×353×249	348×355×193	352×372×196	352×372×196
Результаты тестирования быстродействия									
Печать текста, выход 1/10-й страницы, мин:с	0:14/0:51	0:23/1:13	0:14/0:43	0:13/0:56	0:13/0:39	0:17/0:50	0:15/0:55	0:15/0:49	0:15/0:49
Печать презентации, выход 1/10-й страницы, мин:с	0:26/1:12	0:28/1:59	0:24/0:52	0:26/1:28	0:49/3:18	0:26/1:11	0:27/1:12	0:24/1:04	0:24/1:04
Печать 2-страничного PDF-файла, мин:с	0:58	0:59	0:40	0:45	1:45	1:34	0:48	0:47	0:47
Экономические показатели									
Раздельный картридж	●	○	●	○	●	○	○	○	○
Ресурс картриджа (большого)/ фотобарабана при 5%-ном заполнении, тыс. листов	3 (6)/20	2,5	3 (6)/20	2	3 (6)/20	2,5/30	3	3	3
Цена картриджа (большого)/ фотобарабана	303 (435)/825 грн	290 грн	$78 (107)/82	$60	442 (770)/ 502 грн	$75	$55	$55	$59
Цена принтера	1155 грн	1100 грн	$163	$183	980 грн	$199	$165	$175	$165
Гарантия, мес	12	12	12	12	24	12	36	36	12

низкой стоимостью печати благодаря официально одобренным перезаправкам картриджа. Что ж, фактически отличие в потребительских качествах перечисленных моделей совсем невелико, и потенциальный покупатель будет делать выбор, исходя из личных предпочтений или специфических требований к выполняемым задачам.

Среди остальных участников стоит отметить уже довольно давно выпускаемый принтер Canon LaserShot LBP-1120, чьи отпечатки оказались лучшими по качеству проработки сложных тестов на точность и разрешение вывода. Правда, очень невысокое быстродействие модели не позволяет ей претендовать на призовые места. Если вам понадобится скоростная печать текста, то лучшим выбором станет Lexmark E232, который обогнал на этом поприще всех участников испытания, он также является единственным полноценным PCL-устройством. А вот графика ему дается намного тяжелее, соответственно сужается и сфера его оптимального применения, да и расчетная экономичность оставляет желать лучшего.

Совершенно не характерно для нижнего ценового диапазона выглядят принтеры, у которых печатающие механизмы обеспечивают разрешение свыше 600×600dpi. В тестировании участвовали сразу два таких устройства: Konica Minolta PagePro 1300W и Lexmark E232. Если для первого заявляется 1200×1200 dpi, свойственное, скорее, для профессиональных устройств, то для второго – 2400IQ, обеспечивающее, по информации производителя, качество печати, сопоставимое с 2400 dpi.



Epson EPL-6200L



Технології успішного бізнесу: професійний результат у стислі терміни

LBP-1120[1]

Компактний лазерний принтер

- Швидкість друку: 10 стор./хв. (формат A4)
- Висока якість друку з роздільною здатністю 600x600 точок на дюйм
- Технологія SCoA (Smart Compression Architecture)[3]
- Пам'ять на 512 кбайт
- Лоток на 125 листків
- До комплекту входить картридж EP-22[4] на 2500 сторінок



LBP-3200[2]

Компактний лазерний принтер

- Висока швидкість друку: 18 стор./хв. (формат A4)
- Висока роздільна здатність: 2400x600 точок на дюйм (AIR)[6]
- Технологія SCoA (Smart Compression Architecture)[3]
- Лоток на 250 листків
- Компактність: 367x376x245 мм
- До комплекту входить картридж EP-27[5] на 2500 сторінок

www.canon.com.ua



Київ: „Навігатор", тел.: (044) 241-94-94; ООО „Компас Трейд", тел.: (044) 531-97-30; ООО „К-Трейд", тел.: (044) 252-92-22; ООО „Нафком", тел.: (044) 241-95-30; „НІС", тел.: (044) 234-38-38; „Сигма-профі", тел.: (044) 574-28-97; **Донецьк:** АО „Техніка", тел.: (062) 385-820-55; **Дніпропетровськ:** „КЕН", тел.: (056) 744-55-38; „Сервіс і К", тел.: (056) 370-22-02; **Харків:** „Спецвузавтоматика", тел.: (057) 712-18-38; **Запоріжжя:** ТОВ „Плюс-сервіс", тел.: (0612) 34-55-44; „Мідіс", тел.: (0612) 63-57-01; **Одеса:** ООО „Сіріус РВЛ", тел.: (0482) 34-67-23; „Н-Біс ВКФ", тел.: (048) 777-70-70; **Луганськ:** ТОВ ПІТ „Протон", тел.: (0642) 61-09-99; **Львів:** „Нео сервіс", тел.: (0322) 94-81-81; **Суми:** „Кварк", тел.: (0542) 34-90-55; **Київ:** Сервісний центр „Дельта Копі", тел.: (044) 463-78-91, 463-78-92.

*Ви можете

[1] елБіПі-1120; [2] елБіПі-3200; [3] еСКоуЕй Смарт Компрешн Арківтекчер; [4] Іпі- 22; [5] Іпі- 27; [6] EIP



Профессиональные игровые поверхности

Мурат Прокопов

Существует мнение, что современные оптические мыши могут отлично работать без коврика или какой-нибудь другой подкладки. Производители, заявляя подобное, стремятся добавить еще один пункт в список достоинств своей мыши, а вот пользователи принимают это как руководство к действию и зачастую убирают коврики со столов. Да, современные оптические сенсоры и в самом деле работают почти везде, но зачем испытывать их лишний раз, одновременно стирая ножки манипулятора о грубую и неприспособленную поверхность?

В первую очередь, хорошие коврики сейчас нужны фанатам компьютерных игр и киберспортсменам. За часы напряженной игры на дешевой тряпичной подкладке с большим сопротивлением движению устает рука, да и мышь иногда просто «убивается». Именно для этих пользователей существует такой класс ковриков, как профессиональные игровые поверхности (professional gaming surfaces). Сделанные с использованием самых современных технологий, они предназначены для того, чтобы облегчить движение мыши и улучшить точность позиционирования. Естественно, стоимость подобных продуктов, как и у любого профессионального оборудования, значительно выше, чем у товаров широкого потребления, и находится обычно в пределах от $10 до 50. С одной стороны, это может показаться дорогим удовольствием, но с другой – почему рядом с мощной и довольно недешевой машиной должна лежать какая-то тряпочка, исполняющая роль рабочей поверхности для мыши? Кроме геймеров, заинтересоваться подобными продуктами могут дизайнеры, да и любой другой пользователь, для которого важна легкость передвижения манипулятора и точность позиционирования курсора.

Игровые поверхности изготовляются из разных материалов. Большинство из них созданы из специального пластика, в основном черного цвета, так как он лучше всего подходит для сенсоров современных оптических мышей. Второй вид ковриков – тряпичные, они немного отличаются от того, что мы привыкли видеть в наших магазинах. Тонкий слой ткани наклеен на специальную пористую резину, обеспечивающую хорошее сцепление со столом. Еще одна разновидность – стеклянные коврики. Технология, впервые внедренная компанией Icemat, а впоследствии используемая еще несколькими производителями, неплохо себя проявила. Помимо стекла, среди жестких материалов, из которых делают игровые поверхности, присутствуют алюминий и сталь.

Игровые коврики для мыши обычно комплектуются дополнительными самоклеющимися тефлоновыми накладками – они наносятся поверх ножек устройства и делают их еще более скользким, а также препятствуют стиранию. Конечно, есть у подобного решения и недостатки – эти ножки тоже со временем стираются, и потому при активной игре их приходится регулярно менять. Тем не менее использование таких наклеек является обязательным для всех металлических и стеклянных поверхностей, а кроме того, это улучшает характеристики большинства пластиковых покрытий.

В нашем тестировании мы собрали большинство современных геймерских ковриков, существующих в мире. Их оказалось не так много – чуть более двадцати с учетом модификаций с различными размерами и поверхностью. Следует также иметь в виду, что с началом поставок на наш рынок цена представленных продуктов может несколько измениться.

Как мы тестировали?

Для теста мы использовали популярные оптические мыши Logitech MX500 и Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0A. Специальным гостем нашего теста стала новая мышь Logitech MX1000 с лазерным сенсором (см. обзор в этом номере). В результате тестирования оказалось, что лазерная система слежения не всегда адекватно реагирует на игровые поверхности, а так как в будущем эта технология будет использоваться активнее, поведение Logitech MX1000 является важным фактором.

Среди протестированных игровых поверхностей мы выделили несколько лидеров и отметили их знаком «Лучшая покупка». А две модели, наиболее приблизившиеся к идеалу профессиональной игровой поверхности, получили заслуженные награды «Лучшее качество». Тем не менее стоит отметить, что любой из продуктов, представленных в обзоре, заслуживает внимания пользователей и способен принести своим покупателям удовольствие от использования – мы не обнаружили ни одной модели, не удовлетворяющей общим требованиям к поверхности для оптической мыши.

Оценки ставились по следующим характеристикам:

Рабочая поверхность – ее размер, материал, толщина, обработка краев, тактильные ощущения.

Скольжение – «скользкость» поверхности, т. е. минимальное сопротивление движению, легкость позиционирования курсора.

Обратная поверхность – насколько хорошо коврик удерживается на столе, когда пользователь водит по нему мышью.

Культура исполнения – дизайн, упаковка, комплектация и общее ощущение качества продукта.

На основании этих четырех характеристик мы выводили итоговый балл.

Тестирование проводилось с помощью игры Unreal Tournament 2004. Каждая поверхность тестировалась в течение 10 минут, после чего игра ставилась на паузу. На коврик с помощью губки наносилась вода, чтобы проверить поведение его влажной поверхности, и затем доигрывались последние пять минут матча. Необходимость такой процедуры обусловлена тем, что во время жарких баталий руки становятся влажными, и характеристики коврика могут измениться. Этот фактор оказался критичным не для всех ковриков и оговорен особо.

Редакция благодарит компании ModLabs.net, Atomic Bolt LP, "Элетек", CS Hyde, Everglide UK, fUnc Industries, DataLux, Geroy Corp., Slicksteel, X-Ray предоставившие продукты для тестирования

Allsop Raindrop

Цена – $8

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Компания Allsop занимается производством самых различных аксессуаров для офиса, в том числе и ковриков для мышек. Коврики серии Raindrop выпускаются уже несколько лет и являются бестселлером Allsop. Матерчатая поверхность создается и обрабатывается по собственной технологии и наклеивается на прорезиненную основу. Изделия Allsop отличаются от других матерчатых ковров гораздо лучшим качеством и при этом имеют практически такую же цену.

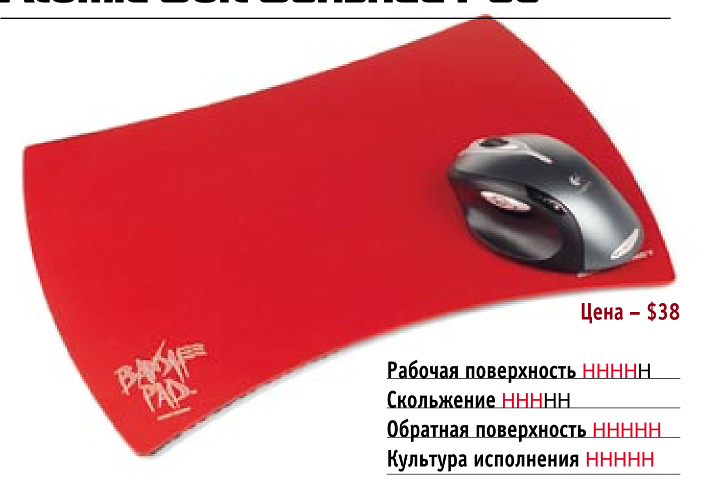


ВЕРДИКТ HHHHH

Качество значительно выше цены

ЗА	ПРОТИВ
Очень низкая цена при высоком качестве поверхности; долговечность	Некоторым игрокам коврик может показаться слишком мягким

Atomic Bolt Banshee Pad



Цена – $38

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Громадных размеров красная алюминиевая плита необычной формы выглядит очень стильно. Производитель предлагает, немного увеличив стоимость изделия, нанести на лицевую часть лазерную гравировку вашего псевдонима и логотипа сайта или клана. Поскольку эта поверхность сделана из алюминия, ей присущи все недостатки подобного решения, однако за такой внешний вид можно простить многое. Если вы ищете имиджевый продукт, то Banshee Pad придется вам по душе.



ВЕРДИКТ HHHHH

Исключительно имиджевый продукт

ЗА	ПРОТИВ
Отличный внешний вид; возможность нанесения собственного логотипа; большая поверхность	Холодная поверхность; плохое скольжение без наклеек на мышь

Corepad



Цена – $30

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Одна из четырех поверхностей в нашем тесте, сделанная из стекла. Сверху на нее нанесена сеточка из особого материала, по которой, собственно, и скользит мышь. Вместо резиновых ножек с этой моделью поставляется тонкая подкладка, которая кладется под коврик и отлично держит его на столе. Для стеклянной поверхности Corepad оказался на удивление скользким, а нанесенное поверх стекла покрытие делает его чуть менее холодным, чем другие подобные модели.

ВЕРДИКТ HHHHH

Прекрасное сочетание стиля и удобства

ЗА	ПРОТИВ
Скользкая поверхность; интересный внешний вид; отличное качество	Прохладная поверхность

CS Hyde C4-NGen Monster



Цена – $23

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Уникальная тефлоновая поверхность C4-NGen продается производителем в нескольких вариантах размера, включая модель Monster с диагональю 34 дюйма! Данный коврик толщиной с лист бумаги имеет скользкую рабочую поверхность цвета меди и прорезиненную обратную сторону. Однако воспринимается такое решение скорее как тефлоновое покрытие на стол, чем как игровая поверхность.



ВЕРДИКТ HHHHH

«Рулон обоев»

ЗА	ПРОТИВ
Одним рулоном коврика можно покрыть целый стол	Не воспринимается как коврик; легко скручивается, гнется и становится плохо пригодным для игр

CS Hyde C4 Classic Mat

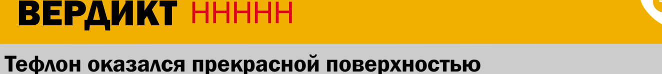
Цена – $9

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

№10/2004 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Для пользователей, предпочитающих более традиционный внешний вид коврика, CS Hyde производит модификацию C4-NGen с привычной прорезиненной подкладкой. От обычного тканевого ковра C4 Classic Mat отличает фирменная тефлоновая поверхность с прекрасными показателями скольжения. А увеличившаяся толщина теперь препятствует скручиванию.

Этот коврик сочетает отличное качество с очень низкой ценой.



ВЕРДИКТ ННННН

Тефлон оказался прекрасной поверхностью

ЗА	ПРОТИВ
Отличное скольжение; традиционная форма	Учитывая цену – нет

Everglide Destrukt MouseMat



Цена – $10

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Слово Destrukt в названии – ник Брайана Флендера (Brian Flander), известного игрока в Counter-Strike. Коврик представляет собой одну из «официально лицензированных игровых поверхностей», это на самом деле значит, что некий игрок-профессионал согласился, чтобы на данном продукте находился его логотип. Сам же коврик в данном случае обладает довольно неплохой тканевой поверхностью со всеми ее достоинствами и недостатками.



ВЕРДИКТ ННННН

Логотип – единственная ценность этого продукта

ЗА	ПРОТИВ
Хорошее качество самой поверхности; мягкий ход мыши	Не очень качественная обработка краев коврика; внешне простоват

Everglide Giganta Optical Smoke



Цена – $15

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Сделанный из шершавого полупрозрачного пластика толщиной около 5 мм с какими-то блестящими частицами внутри, Everglide Giganta Optical Smoke выглядит довольно необычно. На его обратной стороне находится пять прозрачных резиновых ножек, крепко удерживающих коврик на столе. Все оптические мыши, несмотря на структуру материала поверхности, чувствуют себя на нем прекрасно.

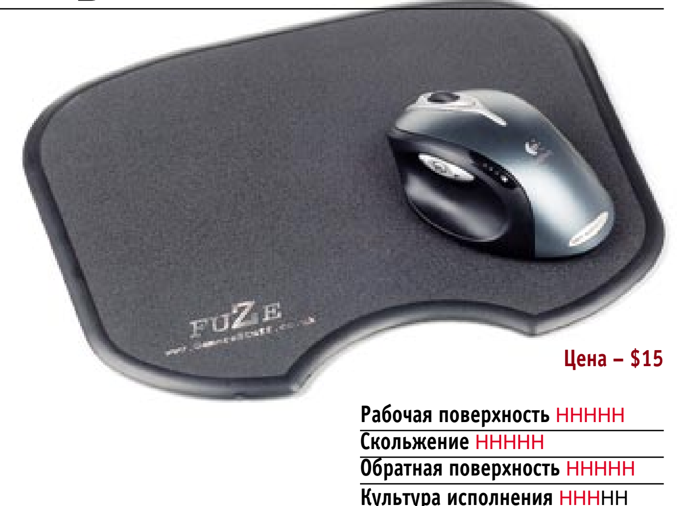


ВЕРДИКТ ННННН

Удачный выбор, если устраивает дизайн

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальный внешний вид; хорошие характеристики	Довольно толстый; может не всем прийтись по вкусу

Everglide FuZe



Цена – $15

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

По форме и размерам Everglide FuZe аналогичен поверхности Giganta от того же производителя. Немного изменился лишь материал – в данном случае это черный пластик, который смотрится довольно дешево. Скольжение здесь практически такое же, как и на Giganta. Не двигаться по поверхности стола помогает прорезиненная ткань, приклеенная к обратной стороне коврика, – основное отличие от Giganta. Качество нанесения логотипа оставляет желать лучшего.



ВЕРДИКТ ННННН

Хорошая поверхность, но дешево выглядит

ЗА	ПРОТИВ
Удобная форма; скользкая поверхность	Среднее качество изготовления

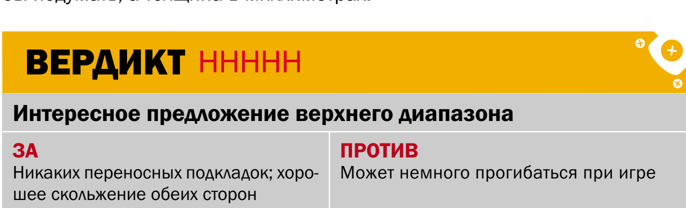
Everglide Ricochet 2.52 Prosurface DX



Цена – $35

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Приобретая лучшую профессиональную игровую поверхность от Everglide, вы получаете еще и сертификат подлинности с уникальным номером коврика. Это не сделает вас более сильным игроком, но придаст некоторый шарм покупке. Обе стороны имеют очень приятную фактуру, различающуюся по зернистости. Тонкие резиновые ножки расположены по периметру поверхности. Цифра 2.52 в названии – не номер модели, как можно было бы подумать, а толщина в миллиметрах.



ВЕРДИКТ ННННН

Интересное предложение верхнего диапазона

ЗА
Никаких переносных подкладок; хорошее скольжение обеих сторон

ПРОТИВ
Может немного прогибаться при игре

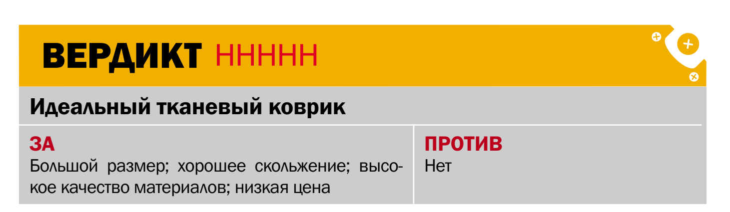
Fatal1ty FatPad



Цена – $13

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Еще один лицензированный продукт носит имя и логотип величайшего игрока в Quake Джонатана «Fatal1ty» Вендела (Jonathan Wendel). В свое время Fatal1ty прославился использованием необъятных тканевых ковров, фактически став зачинателем моды на гигантские поверхности. При огромных размерах FatPad отличается также отменным исполнением, находящимся на верхнем пределе качества для матерчатых ковриков.



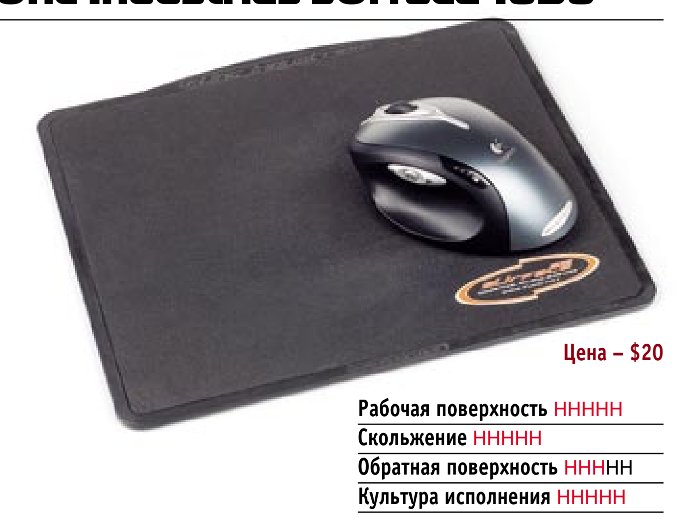
ВЕРДИКТ ННННН

Идеальный тканевый коврик

ЗА
Большой размер; хорошее скольжение; высокое качество материалов; низкая цена

ПРОТИВ
Нет

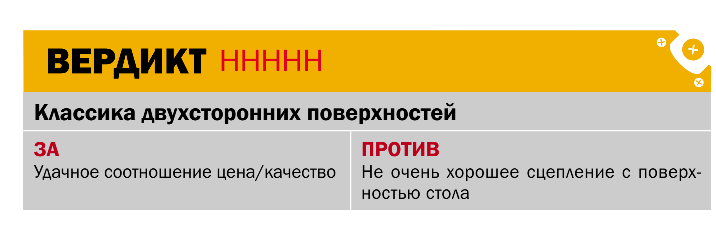
fUnc Industries sUrface 1030



Цена – $20

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Одна из самых известных и популярных на территории СНГ профессиональных поверхностей. Поставляется в металлической коробке и по концепции очень похожа на X-Ray Thunder 8, хотя кто на кого похож, вопрос спорный. Подкладка у fUnc sUrface 1030 полностью резиновая, однако сцепление с поверхностью стола она обеспечивает среднее. В комплекте также находится зажим для провода мыши, крепящийся на край подкладки.



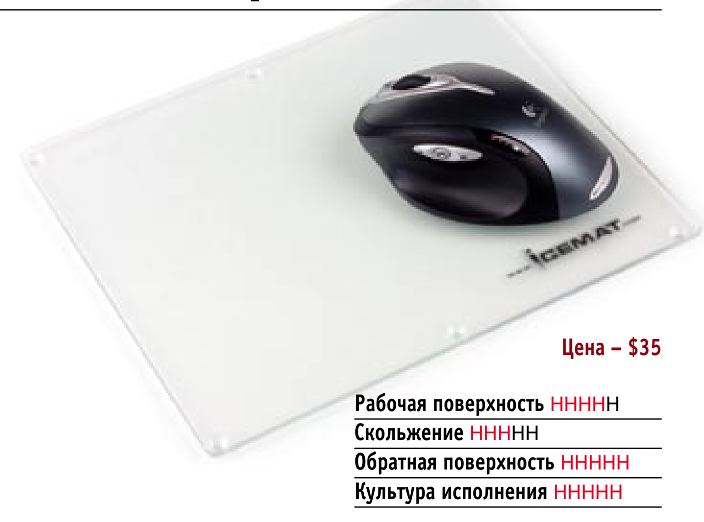
ВЕРДИКТ ННННН

Классика двухсторонних поверхностей

ЗА
Удачное соотношение цена/качество

ПРОТИВ
Не очень хорошее сцепление с поверхностью стола

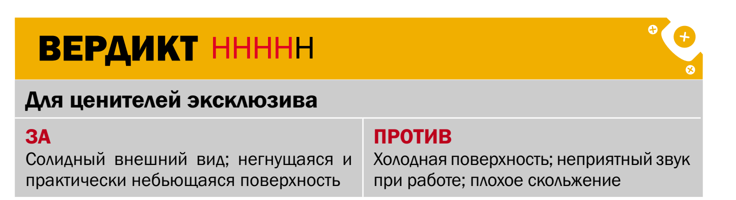
Icemat Transparent



Цена – $35

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Первый в мире стеклянный коврик был создан компанией Icemat еще в то время, когда оптических мышей не было. Тогда за счет своей матовой поверхности он отлично работал в связке с дорогими шариковыми мышками. Старая оптика отказывалась нормально на нем работать, но все современные мыши отлично распознают подобную поверхность. Мало того – все коврики серии Icemat идеально подходят для Logitech MX1000.



ВЕРДИКТ ННННН

Для ценителей эксклюзива

ЗА
Солидный внешний вид; негнущаяся и практически небьющаяся поверхность

ПРОТИВ
Холодная поверхность; неприятный звук при работе; плохое скольжение

Icemat Black



Цена – $40

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

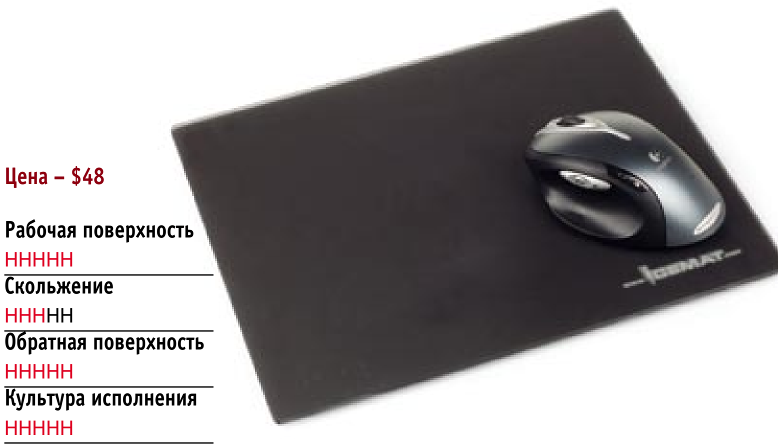
Темный вариант Icemat по характеристикам ничем не отличается от прозрачного. Если вы соберетесь в компьютерный клуб на сетевую баталию и решите взять с собой Icemat, не забудьте хорошие наушники – звук, с которым некоторые мышки ездят по его поверхности, очень похож на скрежет мела по доске и способен вывести из себя вас и ваших противников значительно раньше, чем вы думаете.

ВЕРДИКТ HHHHH

Icemat в другой цветовой гамме

ЗА	ПРОТИВ
Солидный внешний вид; негнущаяся и практически небьющаяся поверхность	Холодный материал; неприятный звук при работе; плохое скольжение

Icemat Black 2nd edition



Цена – $48

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Второе издание Icemat отличается лишь солидными размерами – в остальном этот продукт полностью повторяет Icemat Black. Подобная поверхность может стать не только рабочим инструментом для охотника за фрагами, но и довольно стильным элементом интерьера. При виде Icemat у некоторых сразу возникает мысль о его хрупкости. Однако стекло, из которого он сделан, настолько прочное, что случайно сломать его или разбить, даже уронив на твердое покрытие, очень сложно.

ВЕРДИКТ HHHHH

Увеличение размера положительно сказалось на оценке

ЗА	ПРОТИВ
Солидный внешний вид; большой размер	Холодная поверхность; неприятный звук при работе; плохое скольжение

Ratpadz GS



Цена – $13

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Этот черный пластиковый коврик считается одним из лучших в мире, однако, на наш взгляд, он несколько непрезентабелен. Несмотря на отличные результаты по скольжению, как поверхность, так и нанесенный логотип явно выдают массовое производство. Нижняя часть коврика покрыта специальными ребрами во избежание сгибов при переноске.



ВЕРДИКТ HHHHH

Качество исполнения портит прекрасный продукт

ЗА	ПРОТИВ
Отличное скольжение; ребра жесткости против изгиба	Излишняя внешняя простота; нет чувства уникальности продукта

Slicksteel Pro S1

Цена – $20

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Очень качественный коврик из полированной нержавеющей стали с пробковым основанием. Прекрасно смотрится на столе, однако сама поверхность слишком маленькая, хоть и довольно скользкая. К тому же, пробка – не лучший материал для основания, так как по поверхности офисного стола она проскальзывает. Тем не менее покупатели этого продукта найдутся – он скорее имиджевый, чем игровой.

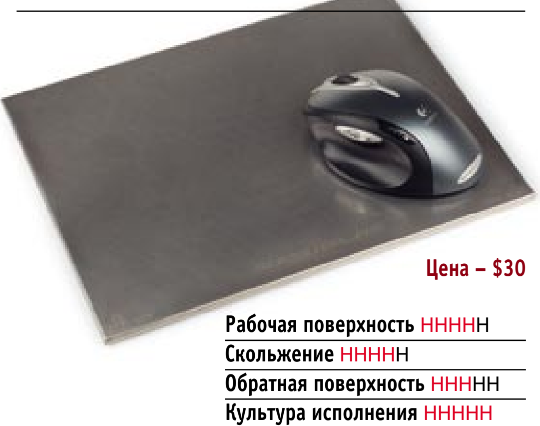


ВЕРДИКТ HHHHH

Оригинальное решение со своими особенностями

ЗА	ПРОТИВ
Отличный внешний вид; высокое качество	Холодный материал; плохое сцепление с поверхностью стола; маленький размер

Slicksteel Pro S2



Цена – $30

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Увеличенная версия Slicksteel S1 немного удобней для игры, так как такая поверхность позволяет мыши не только красиво стоять, но и достаточно свободно передвигаться. Больший размер подошвы положительно сказывается на сцеплении с поверхностью стола, однако идеальным этот коврик назвать все равно нельзя. Кстати, заказав Slicksteel с сайта производителя, вы получите его с бесплатной доставкой в Украину.



ВЕРДИКТ HHHHH

Значительно улучшенный Slicksteel Pro S1

ЗА	ПРОТИВ
Большой размер; хороший внешний вид	Холодный материал; плохое сцепление с поверхностью стола

Steelpad 3S



Цена – $34

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Алюминиевый коврик предназначен, по заявлению производителя, только для оптических мышей последнего поколения и совершенно не подходит для шариковых. На самом деле единственный манипулятор, работающий на нем при любых условиях, – Logitech MX1000. Остальные тестовые модели перестали понимать поверхность сразу после попадания на нее воды. Без накладок на ножки мыши плохо скользит.

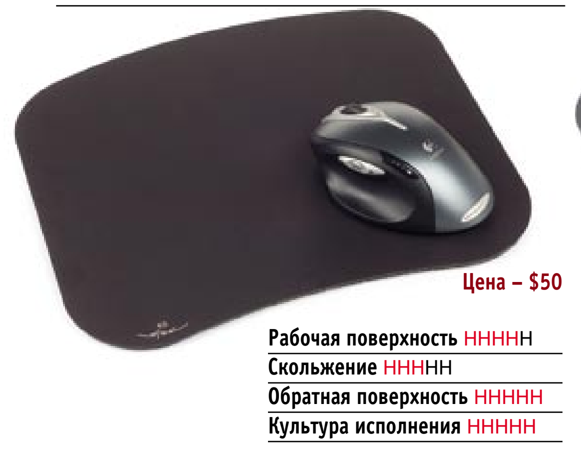


ВЕРДИКТ HHHHH

Не самый удачный материал для коврика

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальный внешний вид; качество изготовления	Плохое скольжение; несовместимость со многими мышками; холодная поверхность

Steelpad 4S



Цена – $50

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Steelpad 4S обладает всеми недостатками младшего брата – 3S, однако имеет больший размер, что и добавило ему один балл в характеристику «Рабочая поверхность». Кроме упомянутой несовместимости со многими мышками, холодная поверхность может вызывать дискомфорт в работе. Для борьбы с этим и одновременно с влажностью рук компания Steelpad даже выпускает специальную игровую перчатку, которую можно докупить отдельно.



ВЕРДИКТ HHHHH

Отличается от 3S только размером

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальный внешний вид; качество изготовления; приемлемый размер	Плохое скольжение; несовместимость со многими мышками; холодная поверхность

Steelpad 4D



Цена – $25

Рабочая поверхность HHHHH
Скольжение HHHHH
Обратная поверхность HHHHH
Культура исполнения HHHHH

Довольно большой коврик, очень тонкий – всего около 2 мм, имеет две рабочие поверхности. Удивительно, но на одной из них полностью отказалась работать Logitech MX500, хотя на второй проблем не возникло. Это один из двух ковриков, идеально подходящих для Logitech MX1000, мыши с лазерным сенсором, – на нем она чувствует себя очень уверенно.



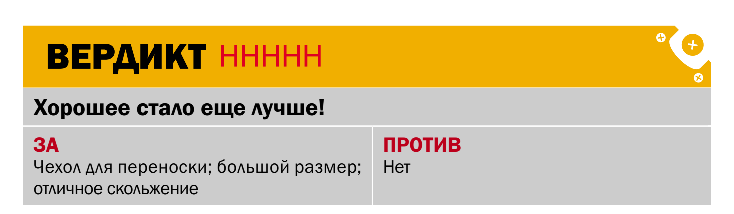
ВЕРДИКТ HHHHH

Один из лучших профессиональных ковриков

ЗА	ПРОТИВ
Отличное скольжение; малая толщина	Странное поведение Logitech MX500 на одной из сторон

Steelpad S&S





Цена – $40

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Коврик разработан компанией Steelpad совместно с известнейшим кланом SK, что свидетельствует о его изначальной ориентации на киберспортсменов. Взятая за основу пластиковая поверхность Steelpad 4D немного переработана и значительно увеличилась в размерах, а обратная сторона представляет собой напыленную резину, полностью решающую проблему скольжения по столу. В комплекте поставляется удобный тканевый чехол для транспортировки Steelpad S&S.

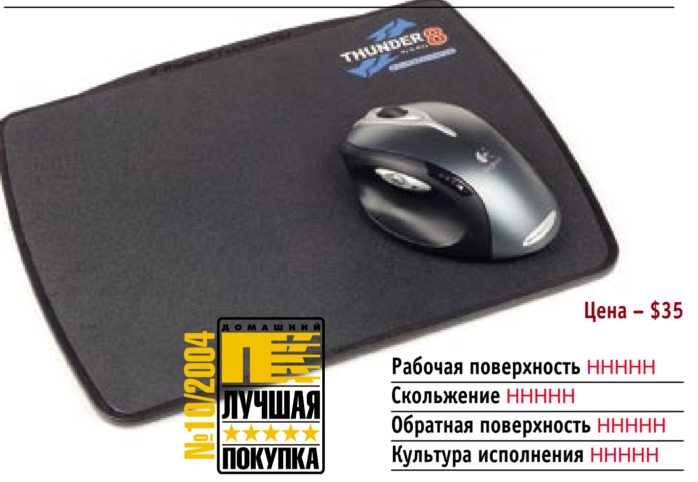
ВЕРДИКТ ННННН

Хорошее стало еще лучше!

ЗА
Чехол для переноски; большой размер; отличное скольжение

ПРОТИВ
Нет

X-Ray Thunder 8



Цена – $35

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Первое, на что обращаешь внимание, это массивная металлическая упаковка X-Ray Thunder 8. В ней находится сам коврик, зажим для провода мыши, цепляющийся к любому краю, и инструкция по применению. Состоит коврик из 2 деталей: пластиковой подкладки с резиновыми ножками и собственно двусторонней поверхности. Обе стороны оказались довольно удобными, с очень низким сопротивлением движению.

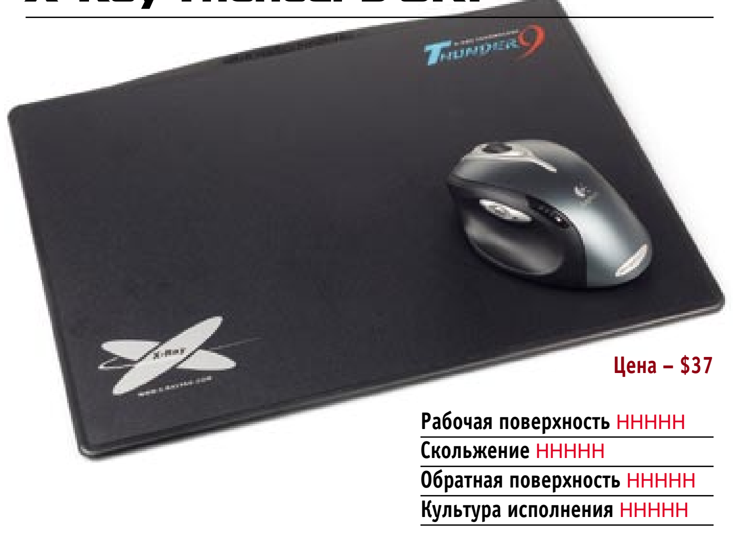
ВЕРДИКТ ННННН

Удачный выбор в hi-end-сегменте

ЗА
Высокое качество всех деталей; роскошная упаковка

ПРОТИВ
Нет

X-Ray Thunder 9 BK1



Цена – $37

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Совсем новая игровая поверхность, которая к моменту выхода журнала уже должна поступить в продажу, по характеристикам очень похожа на гладкую сторону X-Ray Thunder 8, однако у нее значительно больший размер и лишь одна рабочая плоскость. Модель с индексом BK2, имея более шершавую поверхность, равноценна второй стороне Thunder 8 по фактуре. Обратная сторона сделана в форме сот – во избежание перегибов при транспортировке.

ВЕРДИКТ ННННН

Тем, кому мал Thunder 8

ЗА
Большие размеры; отличное скольжение

ПРОТИВ
Довольно простой внешний вид по сравнению с X-Ray Thunder 8

X-Ray Pad Aqua 3



Цена – $16

Рабочая поверхность ННННН
Скольжение ННННН
Обратная поверхность ННННН
Культура исполнения ННННН

Эта тканевая поверхность по размеру идентична FatPad. Однако ощущения от двух тканевых ковров совершенно различны: Aqua 3 намного мягче и тоньше за счет иной фактуры прорезиненной подкладки и самой ткани. Фирменный логотип вышит нитками на рабочей стороне. Нововведения не пошли на пользу, и в отличие от прекрасных моделей Thunder 8 и Thunder 9 этот продукт X-Ray проиграл основному конкуренту по нескольким пунктам.

ВЕРДИКТ ННННН

Для любителей простора

ЗА
Большой размер; невысокая цена

ПРОТИВ
Слишком мягкая поверхность – по сравнению с другими ковриками мышь немного увязает

Игры против железа:

DOOM 3

Кирилл Балалин

Мы ждали ее пять лет. Первые публичные демонстрации DOOM 3 разработчики проводили на GeForce3 и Radeon 8500, утверждая, что именно такая конфигурация потребуется для комфортного геймплея. Прошло немало времени, издание игры многократно переносилось, и вот, наконец, коробки с надписью DOOM 3 поступили в продажу. Появление на несколько месяцев раньше другого высокотехнологичного шутера, Far Cry, морально подготовило покупателей к тому, что для комфортной игры на максимальных настройках качества может не хватить даже самой продвинутой современной системы. Но DOOM 3 оказался еще более ресурсоемким, нежели Far Cry.



Концепция материалов «Игры против железа» предполагает сравнение различных конфигураций системы в одном-единственном исследуемом игровом продукте. Подробнее идеология изложена в первом материале серии, посвященном Far Cry («Домашний ПК», № 6, 2004, www.itc.ua/17625). Напомним лишь один важный момент – уровнем быстродействия, при котором можно с удовольствием играть в динамичные трехмерные игры, считается 100 fps и больше. Только при выполнении этого условия частота кадров в особо сложных сценах и при резких поворотах не будет падать ниже абсолютного минимума в 25 fps (уровня, когда глаз перестает различать отдельные кадры), что влияет не только на играбельность, но и на физическую усталость, связанную с необходимостью следить за «дерганым» изображением.

Особенностью DOOM 3 является то, что его движок использует API OpenGL вместо привычного DirectX. Это принципиальная позиция id Software, в чьих продуктах традиционно применяется именно такой API. Тем не менее для работы игры также необходим установленный DirectX 9.0b. Использование OpenGL изначально дает фору видеокартам от NVidia, так как в этой части ForceWare более сильны, нежели ATI Catalyst. ATI представила новый набор с полностью переработанным OpenGL-драйвером (на котором и проводилось тестирование), но это помогло лишь немного сократить разрыв между конкурирующими продуктами. Как известно, id Software с удовольствием продает лицензии на свои движки сторонним разработчикам (достаточно вспомнить, сколько игр было создано на базе Quake, Quake 2 и Quake 3), поэтому исследование производительности в DOOM 3 становится еще более важным делом – с большой достоверностью можно предсказать, как поведут себя будущие игры на этом движке.

Начнем с рассмотрения графических настроек DOOM 3. Наиболее заметным пунктом является уровень детализации, который может принимать значения Low, Medium, High и Ultra High Detail. На деле же его влияние на картинку существенно меньше, нежели в других играх: эта установка контролирует лишь уровень компрессии текстур и несколько второстепенных (по влиянию как на скорость, так и на качество) параметров. Именно этим объясняется небольшая разница в скорости между режимами. С другой стороны, при выборе High Detail и Ultra High Detail становятся заметны подтормаживания при динамичной подгрузке новых текстур – Ultra High требует более 500 MB (!) видеопамяти и, соответственно, даже не рассчитан на современные видеокарты с 256 MB. Кстати, об объеме видеопамяти: используя очень интересный продукт ASUS под названием V9999 Gamer Edition (подробнее о нем рассказано в рубрике «Первый взгляд» этого номера), мы смогли



исследовать влияние дополнительных 128 MB на карте GeForce 6800. Для этого мы снизили частоты V9999GE до 325/700 и провели сравнение с обычной 128-мегабайтовой GeForce 6800 от Sparkle. При замере в demo1 наличие дополнительной памяти вообще никак не сказалось на fps (разница в пределах погрешности измерений), а вот в реальной игре в режимах High и Ultra High продолжительность и количество обращений к жесткому диску заметно снизились, что в целом повысило играбельность. Что же касается оперативной памяти, то, как и Far Cry, DOOM 3 требует 1 GB – при меньшем объеме игра постоянно использует файл подкачки на винчестере.

Более интересные настройки, позволяющие реально ускорить игру без снижения разрешения, скрываются за кнопкой *Advanced*. В первую очередь рекомендуем убрать тени, что повысит скорость на 10–20% в зависимости от уровня детализации, причем реалистичность картинки пострадает не сильно. Отключение Bump Mapping дает еще 5–10%, в то время как остальные настройки практически не влияют на производительность. Владельцы маломощных ПК, которым приходится бороться за каждый fps, могут также воспользоваться списком консольных команд, приведенных во врезке.

Но все же самым важным параметром, влияющим на скорость, является, как это не печально, разрешение. На видеокартах начального уровня разница в быстродействии в режимах 640×480 и 1600×1200 может составлять до 500%. К сожалению, это резко усложнит жизнь владельцам все более популярных 17" LCD-мониторов – играть с комфортом в разрешении 1280×1024 получится лишь у обладателей GeForce 6800 GT и выше.

В таблице приведены результаты тестов в трех режимах: 640×480 Low Detail, 1024×768 High Detail (Low и Medium по скорости особо не отличаются) и 1600×1200 Ultra High Detail. Картина соотношения производительности радикально меняется при переходе к высоким разрешениям: если в 640×480 между самой быстрой и самой медленной видеокартой разница в два с половиной раза, то при 1600×1200 она увеличивается до десятикратного превосходства. Кроме того, стоит отметить, что продукты NVidia значительно лучше чувствуют себя в этой игре – в каждом из подтестов наблюдается выигрыш у аналогичных решений ATI. По итогам тестирования можно смело сказать – только GeForce 6800 GT и GeForce 6800 Ultra обеспечивают уровень производительности, соответствующий нашим требованиям, независимо от детализации и разрешения. Конечно, при наличии соответствующего процессора.

Кстати, с выбором самого процессора все не так ясно. При использовании стандартного бенчмарка с demo1, демонстрирующего реальный геймплей, где нагрузка на CPU не столь велика (количество монстров на экране небольшое, необходимости в сложных расчетах нет), семейство Athlon 64 показывает наивысшие результаты, а разница между Athlon 64 FX-53 и Pentium 4 Extreme Edition составляет около 20%. Причем ядро Prescott в DOOM 3 оказалось заметно быстрее Northwood аналогичной частоты, что является хорошим знаком для Intel. С другой стороны, если записать собственное демо с тяжелой процессорной нагрузкой, то конкурирующие решения Intel и AMD разных классов сравниваются по показателям. Но здесь может возникнуть вопрос: а много ли в DOOM 3 мест, где одновременно встречается большое количество монстров? Итак, напрашивается следующий вывод: в целом, движок работает примерно одинаково на разных платформах, однако конкретно для DOOM 3 с его специфическим игровым процессом Athlon 64 является предпочтительным выбором. Важное замечание: процессоры ниже 3 GHz (или аналогичного рейтинга) не особо подходят для DOOM 3 – игра создает невероятную нагрузку, так что на низких разрешениях даже Athlon 64 FX-53 становится узким местом в системе.

Новая игра id Software не только стала суперхитом 2004 г., но также вместе с Far Cry и выходящими в ближайшее время Half-Life 2 и S.T.A.L.K.E.R. ознаменовала переход к новому уровню игровой трехмерной графики. Вместе с этим и системные требования выросли как минимум пропорционально качеству, и теперь найдется применение любой конфигурации ПК, сколь мощной она бы ни была. Существование таких игр – хороший стимул провести модернизацию своего ПК, ведь на низких настройках качества теряется большая часть ощущения реальности происходящего на экране.

Консоль в DOOM 3

Как и во всех играх id Software, в DOOM 3 присутствует интерфейс управления настройками – консоль. Она вызывается нажатием клавиш *Ctrl+Alt+*«~» (тильда). Одним из наиболее полезных ее свойств (кроме запуска встроенного бенчмарка) является возможность полностью контролировать параметры игрового движка. Для владельцев не самых мощных систем приведенные ниже команды помогут ценой некоторого ухудшения качества картинки получить примерно 10% прироста в скорости:

r_skipdeforms 1
r_skiptranslucent 1
r_znear 10
image_filter gl_ linear_mipmap_nearest
g_doublevision 0

Большинство других команд не влияет на производительность или резко ухудшает качество графики.

Также полезными окажутся команды:
g_nightmare 1
com_allowconsole 1

Первая открывает доступ к максимальному уровню сложности игры (Nightmare), а вторая позволяет вызывать консоль нажатием одной клавиши «~».

И еще пара команд для включения счетчика fps и снятия ограничения 60 fps:

com_showFPS 1
com_fixedTic 1 или com_fixedTic -1







Как мы тестировали?

Чтобы наиболее полно продемонстрировать, как DOOM 3 работает на системах различного уровня, мы взяли большой набор видеокарт. Так как игра имеет высочайшие системные требования, ориентировались в первую очередь на hi-end-сегмент. Он представлен всем семейством GeForce 6800 (6800/GT/Ultra), оригинальным ASUS V9999GE (использовался для теста влияния дополнительных 128 MB видеопамяти) и обоими X800 – Pro и XT Platinum Edition. В среднем классе мы взяли любимца энтузиастов – GeForce FX 5900XT, а также более слабые, но не менее распространенные решения: Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 Ultra. В качестве эксперимента был добавлен недорогой продукт – Radeon 9600.

Тестирование проводилось с помощью встроенного бенчмарка и стандартной демо, идущей в комплекте с игрой. Antialiasing отключен, настройки драйверов видеокарты – по умолчанию. Для того чтобы запустить бенчмарк, откройте консоль (*Ctrl+Alt+«~»*) и напишите «*timedemo demo1*» без кавычек, после чего нажмите *Enter*.

Конфигурация тестового стенда

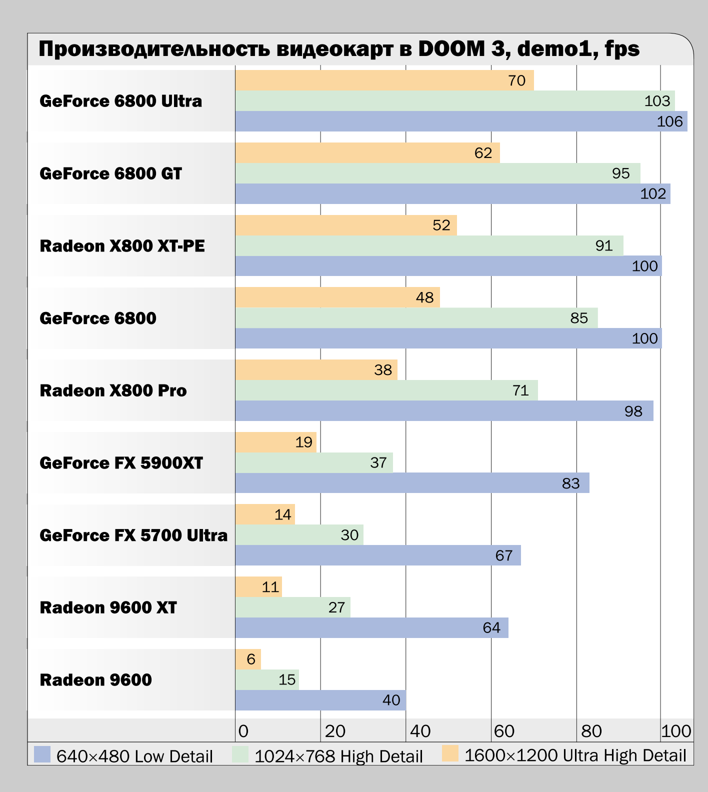
Процессор AMD Athlon 64 FX-53 (Socket 939); материнская плата ASUS A8V Deluxe; оперативная память 4×256 MB Kingston HyperX PC3500 (Winbond BH-5, тайминги 2-5-2-2); видеокарты NVidia GeForce 6800 Ultra 256 MB, Sparkle GeForce 6800 GT 256 MB, ASUS V9999 Gamer Edition 256 MB, Sparkle GeForce 6800 128 MB, ATI Radeon X800 XT Platinum Edition 256 MB, Sapphire Radeon X800 Pro 256 MB, Forsa GeForce FX 5900XT 128 MB, Albatron GeForce FX 5700 Ultra3 128 MB, Sapphire Radeon 9600 XT Fireblade 128 MB, Xelo Radeon 9600 128 MB; жесткий диск Western Digital WD800BB; блок питания Sweex Gold Series 650W.

Продукты для подготовки материала предоставлены компаниями		
AMD	Представительство AMD в Украине	www.amd.com/ru-ru/
ASUS	Представительство ASUS в странах СНГ	www.asus.ru
ATI	Представительство ATI в странах СНГ	www.ati.com
Forsa, Xelo	«Компания Системной Интеграции»	(056) 777-9930
Kingston	«Небеса»	(044) 464-9426
NVidia	NVidia	www.nvidia.ru
Sapphire	Compass	(044) 531-9730
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222
Sweex	«Агатис»	(044) 537-3518

«Битва за FPS»: GeForce FX 5900XT, 640×480 Low Detail

Максимальная скорость	113,9
Bilinear filtering	106,1
r_znear 10	105,8
r_skiptranslucent 1	105,4
r_skipdeforms 1	103,7
Все выключено	103,6
Bump & Shadows off	103,2
Shadows off	95,2
Bump off	88,2
Specular off	83,3
Все включено	83,1

Шкала: 0, 20, 40, 60, 80, 100





Форсаж

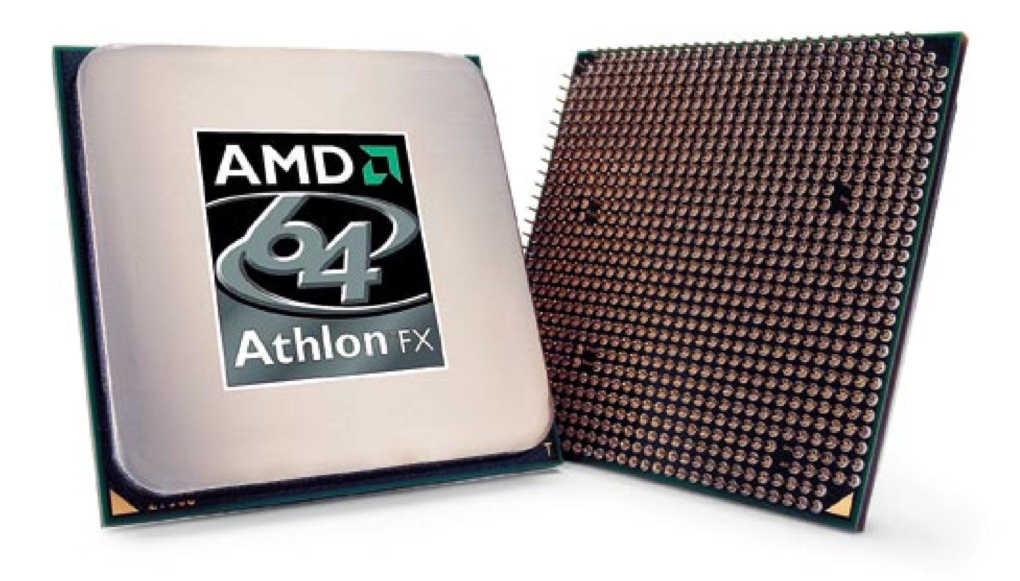
Экстремальный разгон AMD Athlon 64 FX-53

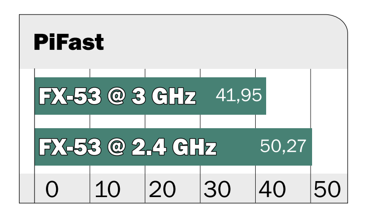
Кирилл Балалин

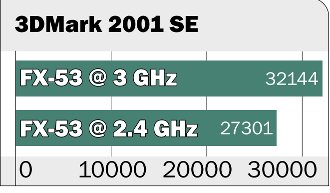
В прошлом номере мы тестировали Athlon 64 3800+ для нового разъема Socket 939. И, несмотря на то что двухканальный доступ к памяти значительно улучшил новинку от AMD, результаты разгона нас не слишком впечатлили. Что ж, на этот раз у AMD есть шанс отыграться, ведь на арену выходит самый мощный процессор в линейке – Athlon 64 FX-53.

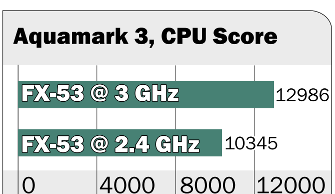
После подробного описания платформы Socket 939 в предыдущем материале о самом процессоре сказать можно немного. Единственное отличие Athlon 64 FX-53 от Athlon 64 3800+ состоит в удвоенном объеме кэш-памяти второго уровня – 1 MB вместо 512 KB. Это означает, что используется ядро Sledgehammer, дебютировавшее еще с Opteron (напомним: у Athlon 64 3800+ ядро Newcastle). Если же сравнить нынешний FX-53 с его предшественником для платформы Socket 940, то расхождений еще меньше – с переходом на новый разъем линейка Athlon 64 FX лишь приобрела поддержку обычной оперативной памяти DDR (небуферизированной, без коррекции ошибок). Однако такие особенности обеспечивают FX-53 значительный прирост быстродействия. Нет необходимости говорить, что связано это прежде всего с увеличением объема кэш-памяти. А вот момент с оперативной памятью требует пояснения. Во-первых, небуферизированная память имеет меньшую латентность, что положительно сказывается на скорости доступа. Во-вторых, для регистровых модулей только редкие «оверклокерские» модели от Corsair и OCZ Technology способны обеспечить низкие тайминги при частотах DDR400 и выше. А так как тайминги памяти очень сильно влияют на производительность процессоров семейства Athlon 64, то именно регистровые модули памяти не давали Athlon 64 FX под Socket 940 показать себя в полную силу.

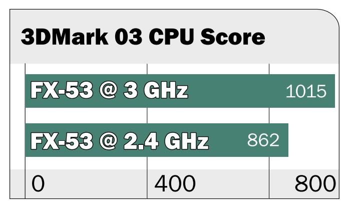
Материнские платы под Socket 940 тоже пришли прямиком с серверного рынка и потому не заслужили большой любви оверклокеров. Для них были характерны проблемы и с количеством настроек, и со стабильностью на нештатных частотах, так что владельцы «старых» Athlon 64 FX могли лишь с завистью смотреть на отличные материнские платы для одноканального Socket 754. С переходом на платформу Socket 939 Athlon 64 FX несколько потерял в плане имиджа (ведь в целом платформа стала общедоступной), зато бесспорно выиграл в скорости и стал более оправданным решением с экономической точки зрения. Конечно, странно говорить о выгоде при покупке 800-долларового процессора, но теперь энтузиастам, отважившимся на этот шаг, не придется осложнять себе жизнь серверными компонентами. Лучшие материнские платы под Socket 939 обеспечивают ожидаемый от топовых решений уровень функциональности и разгонных характеристик, а широчайший спектр модулей оперативной памяти DDR позволяет подобрать наиболее подходящий вариант, включая модели с минимальными таймингами. Таким образом, значительно упростилась процедура

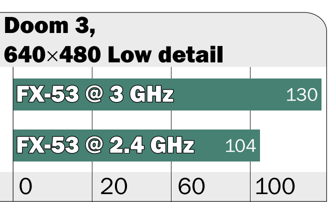












модернизации и снизились суммарные затраты на владение самым мощным процессором от AMD.

Большой интерес вызывают новости о следующих старших моделях процессоров для платформы AMD64 – Athlon 64 4000+ и Athlon 64 FX-55. Что касается версии FX-55 – это будет все тот же 0,13-микронный Sledgehammer с 1 MB кэша второго уровня, лишь тактовая частота поднимется на очередные 200 MHz и достигнет 2,6 GHz. С его появлением с прилавков исчезнет нынешний FX-53, так как в соответствии с политикой производителя на рынке единовременно не должно быть больше одного процессора серии FX. А вот Athlon 64 4000+, согласно предварительным сведениям, будет отличаться от 3800+ не возросшей тактовой частотой, а увеличенным до 1 MB L2-кэшем. Если это произойдет, мы получим в недалеком будущем процессор, абсолютно идентичный по спецификациям современному Athlon 64 FX-53 для Socket 939. С одной стороны, это весьма разумный ход для AMD, ведь «энтузиастские» Athlon 64 FX – не самый ходовой товар, а продавать излишки своих суперпроцессоров под видом серверных Opteron (как это было с первыми Athlon 64 FX-53 для Socket 940) после перехода на новый сокет уже нельзя. С другой стороны, Athlon FX окончательно потеряет эксклюзивный статус – о какой исключительности продукта можно будет вести речь, если его получают из обычного Athlon 64 простым разгоном на 200 MHz? Разве что разблокированный «в обе стороны» коэффициент умножения останется аргументом для покупки старшей модели...

Но вернемся ко дню сегодняшнему, к наиболее интересующему нас вопросу, вынесенному в заголовок статьи: как ведет себя Athlon 64 FX-53 при экстремальном разгоне? Напомним, что наш экземпляр Athlon 64 3800+ стабильно работал на частоте 2650 MHz при воздушном охлаждении и достиг лишь 2900 MHz с помощью системы охлаждения на основе фазового перехода nVENTIV Mach II GT. Athlon 64 FX-53 со штатной частотой 2400 MHz имеет ядро степпинга CG – того же, что у Athlon 64 3800+. При установке кулера Zalman CNPS7000A-Cu Athlon 64 FX-53 показал весьма скромный результат – стабильные 2600 MHz при напряжении 1,65 В. Вместе с тем, применив уже привычную для наших читателей «морозильную установку» nVENTIV Mach II GT, мы смогли добиться более высоких показателей по сравнению с Athlon 64 3800+.

Предельной частотой для FX-53 стали ровно 3 GHz. Для обеспечения стабильности напряжение ядра пришлось поднять до максимального значения – 1,8 В (больше не позволила материнская плата). В исследовательских целях мы продолжили эксперимент для того, чтобы узнать предел частоты работы Windows на данном процессоре, и таким образом смогли сделать скриншот программы CPU-Z почти на 3050 MHz.

Так как процессоры Athlon 64 FX имеют полностью разблокированный коэффициент умножения, по возможностям разгона они значительно превосходят обычные Athlon 64, для которых критична стабильная работа материнской платы на повышенных частотах шины FSB. Проблемы с фиксацией частоты AGP/PCI создают неудобства владельцам многих материнских плат на чипсете VIA K8T800 Pro, лишь более поздние ревизии плат защищены от этой неприятности. Тем не менее, даже имея возможность разгонять процессор множителем, мы исследовали разгон по шине FSB, ведь синхронное повышение частоты оперативной памяти дает значительные преимущества в плане быстродействия. Плата MSI K8T оказалась неспособной функционировать при FSB выше 208 MHz и к тому же очень капризной в выборе памяти. Gigabyte K8NSNXP-939 на базе nForce3 Ultra (см. рубрику «Первый взгляд» в этом номере) изначально была лишена проблем с фиксацией PCI, однако небольшой диапазон регулировки напряжения не позволил поднять частоту оперативной памяти выше 210 MHz, хотя в асинхронном режиме процессор работал и на частоте шины до 270 MHz. Наш выбор остановился на уже «обкатанной» в прошлом тесте ASUS A8V Deluxe, но дополнительно мы произвели модификацию этой материнской платы, что дало возможность поднять напряжение на памяти до 3,1 В. И здесь мы столкнулись с необъяснимым явлением: система проходила любые тесты при частоте шины 240 MHz в синхронном режиме. Любые, кроме... 3DMark2001 SE! В итоге пришлось ограничиться абсолютно стабильным вариантом 222 MHz, при коэффициенте умножения 13,5, позволяющем достичь желанных 3 GHz.

Сочетание очень высокой частоты процессора и сверхпроизводительного режима работы памяти дало просто потрясающий эффект: Athlon 64 FX-53 стал самым быстрым процессором, когда-либо проходившим через нашу Тестовую лабораторию. Итоги традиционного тестирования вы видите на диаграммах, но мы не стали останавливаться на достигнутом. За этот год нами неоднократно поднималась тема экстремального разгона, а результаты команды ITC.ua/ModLabs.net регулярно появляются на вершинах мировых рейтингов производительности. Особое внимание мы уделяем классической дисциплине бенчмаркинга – 3DMark2001 SE. Очередная попытка штурмовать вершину потребовала некоторого тюнинга нашей тестовой системы. Максимально разогнанный процессор и модифицированная материнская плата уже отвечали нашим требованиям, поэтому дальнейшей переработке подвергся лишь видеоадаптер. Radeon X800 XT Platinum Edition получил водяное охлаждение графического ядра с помощью отдельной системы Koolance EXOS, была снята защита от перенапряжения, а уровень Vgpu установлен на 1,75 В вместо штатных 1,35 В. Итоговые частоты составили впечатляющие 675/1260 MHz (для ядра/памяти). При работе в таком режиме мы смогли «выжать» из системы результат в 35 902 балла в 3DMark2001 SE, вернувшись таким образом в TOP 10 мирового рейтинга Futuremark ORB (*http://service.futuremark.com*). Пожалуй, это лучшая демонстрация профпригодности Athlon 64 FX-53!

Знакомство с PCI-Express

Кирилл Балалин

Оперативная память DDR2 и стандарт PCI-Express стали основными нововведениями этого года в настольных ПК. Обе технологии нашли коммерческое применение в новой платформе Intel, представленной нынешним летом.



Единая спецификация PCI-Express (PCI-E) предполагает несколько стандартов разъемов, которые заменят на материнских платах как безнадежно устаревший PCI, так и графический порт AGP, также приблизившийся к пределу своих технологических возможностей. Такая совместимость стала доступной благодаря модульному принципу построения разъема. Любой слот PCI-Express включает базовый набор служебных контактов и определенное количество одинаковых шин со скоростью передачи данных 256 Mbps в обе стороны. Число шин указано в названии стандарта и позволяет определить итоговую пропускную способность разъема. Стандарт 1x имеет один набор контактов и соответственно пропускную способность 256 Mbps. Такой скорости с лихвой хватит для любой карты расширения в домашнем ПК, кроме видеокарт, поэтому базовый разъем позиционируется как замена PCI. Стандарты 2x, 4x и 8x предусмотрены для серверов, где может возникнуть потребность в более быстрых интерфейсах. Разъем PCI-Express 16x предназначен для видеокарт, его пропускная способность (256×16) = 4096 Mbps, то есть в восемь раз больше, чем у AGP 8X. Он обратно совместим с остальными вариантами PCI-Express (1x, 4x, 8x) и позволяет устанавливать любые PCI-E-карты. Таким образом, при наличии интегрированного видео можно использовать видеоразъем для установки любой другой платы! Также PCI-Express поддерживает «горячее» подключение устройств.

ATI AGP	ATI PCI-E	NVidia PCI-E	NVidia AGP
Radeon X800	Radeon X800 PCI-E	GeForce 6800 PCI-E	GeForce 6800
–	Не анонсирован*	GeForce 6600	–
Radeon 9800	–	GeForce PCX 5900	GeForce FX 5900
Radeon 9600 Pro/XT	Radeon X600	GeForce PCX 5750	GeForce FX 5700
Radeon 9600	Radeon X300	GeForce PCX 5300	GeForce FX 5200

*На момент подготовки материала.

Сейчас именно в связи с видеокартами чаще всего вспоминают стандарт PCI-Express. И это неудивительно – характеристики порта AGP уже не удовлетворяют разработчиков. Например, его пропускной способности не хватает на оцифровку видео в стандарте HDTV, который постепенно завоевывает популярность у пользователей. Поэтому производители графических чипов активно поддержали инициативу внедрения PCI-Express 16x и на момент анонса новой платформы Intel и ATI, и NVidia уже имели линейки продуктов на базе PCI-E.

В таблице приведены наименования всех существующих на сегодняшний день семейств чипов для PCI-Express от обоих производителей, а также их примерные аналоги для шины AGP. Эта таблица призвана лишь дать первоначальное представление о положении на рынке, а не служить руководством покупателя.

Обратите внимание на тот факт, что напротив GeForce 6600 не указана AGP-альтернатива – это семейство стало первым, полностью ориентированным на новую шину. Все остальные современные видеокарты от NVidia используют микросхему моста AGP-to-PCI-E. Чипы ATI серий X300/X600/X800 для PCI-E, в свою очередь, имеют полнофункциональные аналоги под AGP, отличающиеся лишь интерфейсом. Поэтому не следует ожидать моментальных выгод от перехода на видеокарту нового стандарта – при разработке чипов, на которых основаны нынешние продукты, производители ориентировались на характеристики шины AGP и особенности этого стандарта. Для того чтобы эффективно использовать невероятную пропускную способность PCI-Express 16x, необходимо изначально заложить в графический чип совершенно другую идеологию работы с интерфейсом. Каждое следующее поколение чипов будет все более приспособлено к новым условиям, и разница в производительности между AGP и PCI-E-версиями будет расти. Точно такой же путь прошли в свое время AGP-карты.

Наиболее быстрой видеокартой для PCI-E, побывавшей в нашей Тестовой лаборатории, стала NVidia GeForce 6800 GT PCI-Express. Мы выяснили, что производительность подобного решения в точности соответствует AGP-версии GeForce 6800 GT. Именно такая видеокарта на сегодня идеально соответствует новой платформе Intel. Согласитесь, странно видеть мощный процессор уровня Pentium 4 560 и материнскую плату на базе 925X в паре с бюджетной видеокартой, ведь даже GeForce PCX 5900 является «бутылочным горлышком» в такой системе.

Мы не стали детализировать картину, описывая отдельные чипы, так как в скором времени проведем полноценное тестирование видеокарт для PCI-E, где этот вопрос и будет рассмотрен в подробностях. Стандарт PCI-Express не потеряет актуальности в течение как минимум нескольких лет, так что в дальнейшем мы будем сталкиваться с ним постоянно. Будущие поколения продуктов продемонстрируют реальный потенциал этого интерфейса и откроют новые горизонты графики на ПК.

Унесенные ветром

Сергей Галёнкин

Как только в печати появилась первая информация о продуктах линейки AirFlo, мы были слегка заинтригованы. Действительно, существует проблема потных рук, особенно во время активной партии в Counter-Strike или Guilty Gear X. В первую очередь это относится, конечно, к развлечениям с применением геймпада: дешевые пластиковые модели так и норовят выскользнуть из ладоней после пары-тройки часов беспрерывной игры, особенно против живых соперников. Немногие производители аксессуаров вообще задумываются об этой проблеме, а если и принимают ее во внимание в процессе разработки устройств, то, как правило, обходятся заменой гладкого пластикового покрытия на шершавое. Лучше, чем ничего, конечно, но все-таки недостаточно.

Nyko использует принципиально иной подход. Все игровые контроллеры серии AirFlo снабжены вентилятором внутри корпуса, который обдувает ладони пользователя в процессе. Удивительно, но это работает.

Мы протестировали мышь Nyko AirFlo Mouse и геймпад Nyko AirFlo PC Gamepad для персональных компьютеров. Компания выпускает контроллеры в том числе и для всех популярных консолей – PlayStation 2, GameCube и Xbox, однако мы не думаем, что между этими версиями существуют какие-то принципиальные различия (кроме дизайна, разумеется).

Начнем с мыши как более привычного пользователям компьютеров аксессуара. AirFlo Mouse идеально ложится в ладонь, хотя и слегка великовата для детей. Стильный дизайн, комбинирующий серый пластик и черные прорезиненные боковины и верх, выгодно выделяет ее среди других продуктов этого класса. Но, разумеется, главное преимущество мыши – обдувающий руку вентилятор, использующий для этого отверстия в корпусе. В результате, даже после интенсивной партии в DOOM 3 или Painkiller ладонь действительно не потеет и, кажется, меньше устает. Последнее, впрочем, скорее вызвано удобной формой. В стратегиях AirFlo ничем выдающимся не отличается – все-таки RTS предполагают меньше движений мышки. Некоторым пользователям не понравится легкое жужжание вентилятора, вызывающее еле заметную вибрацию корпуса, хотя к этому привыкаешь буквально через пару минут. Впрочем, обдув можно уменьшить или выключить вовсе – скажем, если вы собираетесь работать, а не играть.

Геймпад от Nyko нам понравился несколько больше. В частности потому, что при игре с ним пользователь удерживает устройство двумя руками, так что обдув ладоней более актуален, чем в случае с мышкой. Контроллер ложится в руки как влитой, хотя, опять-таки, младшим школьникам вряд ли подойдет. И в Need for Speed Underground, и в свежем Guilty Gear XX он показал себя просто великолепно. Особенно разница стала заметна после того, как мы сыграли в те же игры с помощью другого геймпада – ощущения, благодаря наличию встроенного вентилятора, совершенно иные. Аналоговые джойстики AirFlo довольно удобные, слегка напоминают своих собратьев у Dual Shock 2. Сходство усиливается тем, что оба стика можно использовать в качестве кнопок – до сих пор эта функция встречалась только у контроллера Dual Action. Кнопки и шифты имеют мягкий ход и достаточно жесткие, чтобы избежать случайного нажатия. D-pad нам показался несколько грубоватым – в файтингах его лучше не использовать. Несколько расстраивает также отсутствие вибрации, хотя вызвано это, очевидно, конструктивными особенностями: нелегко утрамбовать в небольшой корпус и двигатели, и вентилятор. Как и у мыши, режимы обдува AirFlo PC Gamepad регулируются трехпозиционным переключателем, позволяющим и вовсе убрать охлаждение.

Nyko AirFlo Mouse



Цена – $14,99

Продукт предоставлен
Nyko, www.nyko.com

ВЕРДИКТ ННННН

Прекрасный выбор для поклонников шутеров

ЗА	ПРОТИВ
Технология AirFlo; прорезиненные боковины; удобная симметричная форма	Мало кнопок; великовата

Nyko AirFlo PC Gamepad



Цена – $24,99

Продукт предоставлен
Nyko, www.nyko.com



ВЕРДИКТ ННННН

Уникальный в своем роде продукт для любителей горячих схваток

ЗА	ПРОТИВ
Технология AirFlo; прекрасно лежит в руках; удобные аналоговые джойстики	Нет вибрации; D-pad жестковат

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

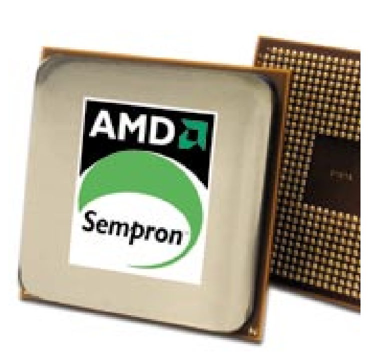
ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш)	$75
AMD Athlon XP 2000+ Thorton (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$55
Чипсет Intel i865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP	$80
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$45
Видеокарта на чипе GeForce FX 5200 128-bit, память 128 MB	$70
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$75
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$175
DVD-ROM/CD-RW Combo	$45
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$20

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $695/$675



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Sempron 3100+
$120

Первый бюджетный процессор для платформы Socket 754 сделал ее доступной широкому кругу пользователей. Хотя AMD Sempron 3100+ не поддерживает 64-битных вычислений, интегрированный контроллер памяти и шина HyperTransport позволяют данной модели развить быстродействие, достойное компьютера среднего класса. Хотя линейка AMD Sempron позиционируется как конкурент Intel Celeron D, соревноваться ее старшим моделям придется уже с Pentium 4.

DVD+/-RW NEC ND-2510A
$92

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-2510A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) — $130 AMD Sempron 3100+ (1,8 GHz, Socket 754) — $120	Аудиоплата 5.1 Sound Blaster Live! Digital — $30
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4 — $100 Чипсет VIA K8T800 для Sempron 3100+ — $90	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт — $85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz) — $90	Клавиатура Logitech Internet Navigator — $35
Видеокарта на чипе GeForce FX 5900XT, память 128 MB — $205	Мышь оптическая, USB — $25
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB — $105	Флоппи-дисковод, кулер и пр. — $35
Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz — $300	Акустика 5.1 Creative Inspire T5400 — $90
DVD+/-RW DL, мультиформатный — $95	Внешний модем 56K V.92 — $65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1390/$1370

Появление на нашем рынке компьютеров на базе AMD Sempron – одно из главных событий этого месяца. Бюджетный процессор под Socket 754 – то, чего так долго ждали энтузиасты, ведь высокая стоимость платформы AMD64 являлась главным сдерживающим фактором для ее принятия. Конечно, нам бы хотелось получить AMD Sempron под Socket 939, но о таких моделях пока что остается только мечтать. По заявлению представителей AMD, оба процессорных разъема продолжат сосуществование и в следующем году, а переход на единую платформу будет постепенным. Но в этом есть свои преимущества: даже если материнские платы под Socket 754 в чем-то проигрывают своим более дорогим собратьям под Socket 939 (как в плане производительности, так и касательно перспектив модернизации), можно спокойно вкладывать в них деньги – новых процессоров для них еще будет выпущено предостаточно.

Итак, теперь мы значительно усилили ПК среднего уровня на базе AMD: Sempron 3100+ благодаря встроенному контроллеру памяти позволяет получить быстродействие нового уровня относительно Athlon XP. Но здесь остается одна загвоздка: хотя данная модель доступна для отечественных производителей ПК, найти ее в свободной продаже (и, соответственно, у мелких сборщиков) не так просто. Надо полагать, что в течение месяца эта ситуация улучшится, поэтому рекомендуем Sempron 3100+ для ПК среднего уровня уже сейчас.

Что же касается ПК начального уровня, проблем с доступностью Sempron под Socket A нет. Но нужно быть внимательным к модельным номерам процессоров. На практике Sempron 2300+ далеко не всегда оказывается быстрее, чем Athlon XP 2000+: оба они имеют L2-кэш емкостью 256 KB, но у Sempron 2300+ ниже тактовая частота, хотя и более скоростная шина FSB. Преимущество Athlon XP 2000+ Thorton еще и в том, что его можно попытаться переделать в Athlon XP Barton с 512 KB L2-кэша, что даст существенный прирост в быстродействии. О том, как этого добиться, «расскажет» поисковая система Google – достаточно задать в ней ключевые слова Thorton to Barton. Но нет гарантии, что разблокированные 256 KB окажутся полностью работоспособными, поэтому лучше доплатить $20 и взять полноценный Athlon XP 2500+ с 512-килобайтовым L2-кэ-

Radeon 9800 Pro 128 MB

$245

Видеокарты на базе чипа Radeon 9800 Pro по-прежнему остаются наилучшим выбором по соотношению цены и быстродействия. Достойной альтернативы в среднем классе пока что нет. Исправить эту ситуацию смогут лишь продукты серии GeForce 6600. Все Radeon 9800 Pro, в отличие от моделей 9800/SE, выполнены по референсному дизайну, и различия между моделями от разных производителей заключаются в системе охлаждения и комплектации.





Western Digital WD2000JB

$120

Этот винчестер обладает наилучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется покупателю всего в $0,6. Это даже чуть лучше, чем у моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет порядка $0,8. Быстродействие у WD2000JB на довольно высоком уровне; как и подобает старшей модели, он оснащен кэшем на 8 MB.

шем и FSB 333 MHz. Его, в свою очередь, можно безо всяких сложностей превратить в более скоростную модель простым повышением частоты шины FSB.

Новые бюджетные процессоры Intel Celeron D оказались гораздо быстрее обычных Celeron при равной тактовой частоте и стоимости. Увеличение емкости L2-кэша до 256 KB и наращивание частоты FSB до 533 MHz оказали самое благотворное воздействие на производительность новой линейки, так что об обычных Celeron со 128 KB L2-кэша и 400 MHz FSB впору забыть. Настало время для бюджетного ПК перейти с Intel i848P на более совершенную платформу – Intel i865PE: на данном чипсете уже можно найти неплохую материнскую плату всего за $80.

Athlon 64 2800+ продается уже не по $190, как вначале, а по $160, и при таких цене и быстродействии это просто отличная покупка. Удивительно, что за ту же сумму по-прежнему предлагается Athlon XP 3000+ – значительно более медленный (хотя его модельный номер выше) и в принципе морально устаревший продукт. Следует быть осмотрительным и при выборе высокоуровневого процессора Intel: за $180 доступен Pentium 4 с ядром Prescott (1 MB L2-кэша) или Northwood (512 KB L2-кэша). Хотя Prescott обеспечивает более высокую производительность в некоторых случаях (например, в DOOM 3), в большинстве приложений он проигрывает Northwood той же тактовой частоты и к тому же сильнее греется.

Возвращаясь к нашему ПК начального уровня, отметим, что его быстродействие заметно возросло, в связи с чем возникает желание добавить к этой конфигурации еще один модуль на 256 MB. Но это пока что слишком дорогое удовольствие для экономных покупателей, да и игры, требующие 512 MB или больший объем памяти, в любом случае будут «бегать» не слишком быстро на видеокарте стоимостью до $100. Ну а для всех остальных задач, с которыми мы сталкиваемся дома, 256 MB пока что хватает.

Другой разговор – потратить еще $15, чтобы вместо DVD-ROM или CD-RW купить комбинированный привод. Ведь тогда не придется выбирать между возможностями просматривать DVD и записывать компакт-диски. Точно так же в ПК среднего уровня напрашивается привод DVD+/-RW, способный записывать двухслойные DVD, – такое устройство стоимостью до $100 смотрится вполне уместно в тысячедолларовом ПК. Ну, а для конфигурации высокого уровня можно порекомендовать модель престиж-класса Sony DRU-700A, представленную в этом номере «Домашнего ПК».

Для ПК начального уровня самым доступным игровым акселератором остается GeForce FX 5200 128 MB, причем на рынке стало заметно больше полноценных 128-битных моделей на данном чипе. Более производительные варианты продаются, как правило, дороже $90, хотя, если очень постараться, можно за меньшую сумму найти GeForce4 Ti4200 128 MB, который даст фору современным видеокартам бюджетного класса. Подробнее об этом – в специальном материале номера.

Как это ни парадоксально звучит, самыми дорогостоящими IDE-винчестерами сейчас являются модели емкостью 80 GB. У них цена гигабайта приближается к $1, в то время как у старших собратьев она может оказаться чуть ли не вполовину меньше. Так, жесткие диски объемом 120 GB предлагаются в среднем по $92, 160 GB – по $105, ну а дешевле всех (в пересчете на гигабайт) модели на 200 GB, средняя стоимость которых снизилась до $120. В свою очередь, высокоуровневые винчестеры вместительностью 250 GB остаются вне досягаемости для рационального покупателя – они продаются примерно по $200. Разумеется, о какой бы емкости ни шла речь, мы рассматриваем исключительно модели с 8-мегабайтовым кэш-буфером. Как и частота вращения 7200 об/мин, это является залогом высокой производительности.

Напоследок скажем пару слов о том, что в конфигурации современного ПК не бывает мелочей. Тест ковриков для оптических мышей стоимостью до $50 (см. в этом номере журнала) натолкнул нас на мысль выделить эту позицию отдельной строкой в нашей таблице. Однако подобные продукты (назовем их «элитные коврики») пока еще слабо распространены на нашем рынке, поэтому мы ограничимся их обзором. Но не нужно огорчаться: на компьютерном рынке всегда найдется, куда потратить деньги, – если не на коврик, то на другое такое же полезное и не менее дорогое устройство. Удачных покупок!

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB, 512 KB L2-кэш)	$180
AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, 512 KB L2-кэш)	$160
Чипсет Intel i875P для Pentium 4	$150
Чипсет VIA K8T800 для Athlon 64	$90
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$180
Видеокарта на чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB	$245
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$120
Монитор 17", время отклика 12 мс, DVI-интерфейс	$510
DVD+/-RW DL, мультиформатный	$95
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$120
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Internet Navigator SE	$40
Мышь оптическая, USB	$40
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1 Creative Inspire T7700	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1965/$1885

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе «Hot Line»: *www.itc.ua/hl*.

ПЛАНШЕТНЫЕ СКАНЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	50	ННННН	№ 7, июль 2003
BenQ Scan2Web 5000E	60	ННННН	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 3830	75	ННННН	№ 7, июль 2003
Canon LiDE 30	95	ННННН	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 4850	100	ННННН	№ 12, декабрь 2003
Epson Perfection 2400 Photo	155	–	–

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z605	52	–	–
HP DeskJet 3325	55	ННННН	№ 4, апрель 2003
Epson Stylus C62	60	ННННН	№ 4, апрель 2003
Canon i350	75	ННННН	№ 3, март 2004
Epson Stylus Photo 830U	95	ННННН	№ 11, ноябрь 2003
HP Photosmart 7660	145	ННННН	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	190	ННННН	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	235	ННННН	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	75	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	76	ННННН	№ 3, март 2003
120 GB Samsung SP1213N	96	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	96	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Seagate ST3120026A	97	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	103	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	105	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	106	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Seagate ST3160023A	108	ННННН	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Western Digital WD2000JB	120	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	145	ННННН	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 765MB	150	ННННН	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 757 MB	175	ННННН	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	ННННН	№ 11, ноябрь 2001
17" NEC MultiSync FE791 SB	235	ННННН	№ 5, май 2003
19" LG Flatron F900B	240	ННННН	№ 10, октябрь 2003
19" Samsung SyncMaster 959NF	310	ННННН	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	325	ННННН	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 16–12 мс

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" AOC LM729	420	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP757 V2	422	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" ViewSonic VE700	460	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP767-12	461	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730B	475	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1720P	480	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	530	ННННН	№ 4, апрель 2004
17" NEC MultiSync LCD1760NX	575	ННННН	№ 12, декабрь 2003

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	30	ННННН	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy LS	60	ННННН	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2	80	ННННН	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	125	ННННН	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	215	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	ННННН	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Adobe Reader for Windows 7.0 Beta

Freeware

Разработчик Adobe Systems

Web-сайт www.adobe.com/products/acrobat/readermain.html

Размер загружаемого файла 18,4 MB

Adobe Reader – программа для чтения документов в формате PDF. В седьмой версии оптимизирована поддержка языков, добавлена функция автосохранения, сделан ряд других улучшений.



CDCheck 3.1.1.0 Final

Freeware

Разработчик Fusion

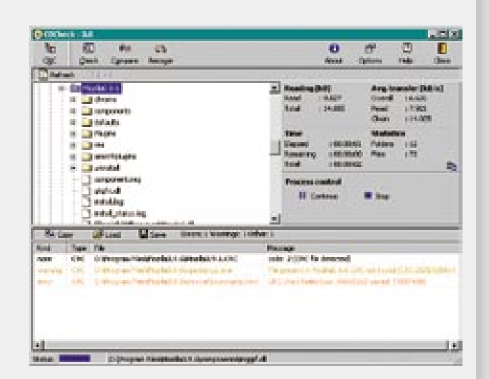
Web-сайт www.elpros.si/CDCheck

Размер загружаемого файла 1 MB

URL www.elpros.si/CDCheck/CDCheckSetup.exe

CDCheck – утилита для проверки читаемости старых дисков (или только что записанных заготовок).

В текущей версии появилась поддержка новых хэшей, улучшена скорость восстановления, добавлена частичная поддержка Audio CD, внесены некоторые другие изменения.



CloneCD 5.0.2.2

Shareware

Разработчик SlySoft

Web-сайт www.slysoft.com/en

Размер загружаемого файла 2,2 MB

URL static.slysoft.com/SetupCloneCD5022.exe

CloneCD – простая и удобная утилита для копирования CD и DVD.

В последней версии добавлена возможность копирования дисков, защищенных SafeDisc 3, DVD можно сохранять как файлы *.iso, приводы NEC и совместимые с ним теперь способны записывать двухслойные диски DVD+R с параметром booktype, установленным в DVD-ROM. Исправлен также ряд ошибок, связанных с копированием DVD.

Gaim for Windows 1.0.0

Freeware

Разработчики Rob Flynn, Eric Warmenhoven, Syd Logan

Web-сайт gaim.sourceforge.net

Размер загружаемого файла 5,9 MB

URL aleron.dl.sourceforge.net/sourceforge/gaim/gaim-1.0.0.exe

Gaim – многопротокольный Интернет-пейджер. Поддерживаются AIM, ICQ, Yahoo!, MSN, IRC, Jabber, Zephyr и Gadu-Gadu.

Kerio Personal Firewall 4.1.0

Shareware

Разработчик Kerio Technologies

Web-сайт www.kerio.com/kpf_home.html

Размер загружаемого файла 7,2 MB

URL download.kerio.com/dwn/kpf/kerio-pf-4.1.0-en-win.exe



Kerio Personal Firewall (KPF) – персональный файрволл, программа для защиты ПК от несанкционированного доступа из Интернета или локальной сети, а также в обратном направлении (программы-«троянцы»).

В текущей версии добавлена поддержка Windows XP Service Pack 2, улучшена фильтрация пакетов и др.

LClock 1.62b

Freeware

Разработчик Ying Han

Web-сайт www.neowin.net/forum/index.php?showtopic=157465

Размер загружаемого файла 186 KB

URL www3.telus.net/croso/dl/LC162b.zip

LClock – очень простая и симпатичная утилита, заменяющая стандартные часы Windows на их аналог из Windows Longhorn. В комплекте также идет простенький календарь с функцией напоминания. В новой версии улучшена поддержка сменных скинов.

Mozilla Firefox for Windows 1.0 Preview Release (0.10) Final

Freeware

Разработчик Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org/projects/firefox

Размер загружаемого файла 4,6 MB

Mozilla Firefox – редизайн браузерного компонента Mozilla, основательно переработанный и оптимизированный для кросс-платформенного применения.



Nero CD-DVD Speed 3.30

Freeware

Разработчик Erik Deppe

Web-сайт www.cdspeed2000.com

Размер загружаемого файла 543 KB

URL www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_330.zip

Nero CD-DVD Speed – утилита для тестирования основных параметров оптических приводов: скорости передачи данных, времени доступа, использования системных ресурсов, качества извлечения Audio CD, времени раскручивания/остановки диска и т. д. Кроме того, данная про-

грамма может тестировать качество записанных дисков – в текущей версии в эту функцию внесен ряд улучшений и изменений.

Norton AntiVirus for Windows 2005

Shareware

Разработчик Symantec

Web-сайт www.symantec.com/nav

Размер загружаемого файла 24 MB

Ежегодное обновление Norton AntiVirus – одного из самых популярных антивирусных пакетов. В этой версии улучшен процесс сканирования системы перед инсталляцией антивируса, появилась функция QuickScan для автоматического поиска вирусов сразу после установки апдейтов, значительно усовершенствована защита от Интернет-червей.

UltraEdit-32 10.20c

Shareware

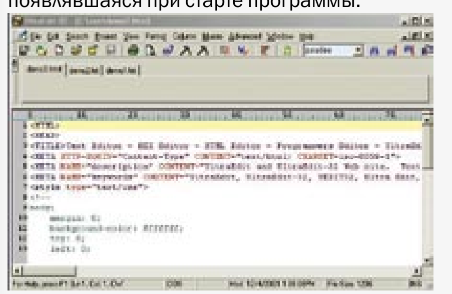
Разработчик IDM Computer Solutions

Web-сайт www.ultraedit.com/products

Размер загружаемого файла 3,5 MB

URL ultraedit.com/uedit32.zip

UltraEdit-32 – текстовый редактор с поддержкой файлов любого размера, проверкой орфографии, возможностью редактирования файлов в шестнадцатеричном коде, настраиваемой системой подсветки синтаксиса и т. д. В данной версии решен ряд проблем с печатью документов, а также устранена ошибка, появлявшаяся при старте программы.



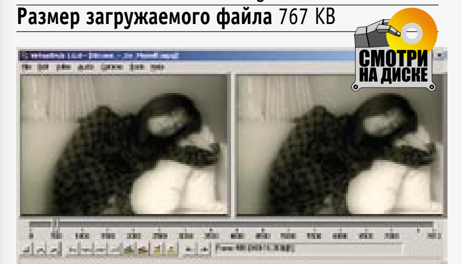
VirtualDub 1.6.0 beta

Freeware

Разработчик Avery Lee

Web-сайт www.virtualdub.org

Размер загружаемого файла 767 KB



VirtualDub – программа для захвата и редактирования видео. При полной бесплатности обладает очень неплохим набором функций и фактически является стандартом для кодирования видео в DivX.

WinRAR 3.40

Shareware

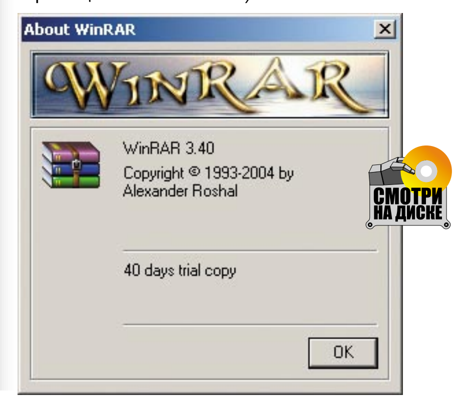
Разработчик Евгений Рошаль

Web-сайт www.rarlabs.com

Размер загружаемого файла 1,1 MB

URL files2.rarlab.com/rar/wrar340.exe

Пожалуй, самый популярный архиватор для Windows. Отличается очень высоким коэффициентом сжатия, продуманным интерфейсом, прекрасной интеграцией с системой. С полным списком нововведений можно ознакомиться на странице *www.rarlab.com/rarnew.htm.*



WINDOWS MEDIA PLAYER 10



Богдан Вакулюк

Поразительный факт – какое большое внимание зачастую уделяют пользователи сторонним утилитам, упорно игнорируя встроенные средства, которые предоставляет им операционная система. Взять хотя бы такую прозаическую вещь, как Windows Media Player. Наверняка многие из читателей досконально знают функции WinAmp или PowerDVD, но кто из нас возьмется перечислить все возможности стандартного плеера Microsoft?



Итак, Windows Media Player 10 – это настоящий программный медиакомбайн, его основное предназначение – объединить «под одной крышей» все мультимедийные операции, которые позволяет совершать система: воспроизведение файлов, CD или DVD, конвертирование дисков в MP3, поддержка списков (playlists) и различных онлайновых служб (Интернет-радио, музыкальные киоски), менеджмент встроенных лицензий и т. п. Для того чтобы эффективно управлять таким набором инструментов, пользовательский интерфейс должен быть продуман очень хорошо. В новом релизе дизайнеры Microsoft продолжают оттачивать внешний вид своего продукта. Существенные усовершенствования, в сравнении с девятой версией, выразились в переносе панели задач в верхнюю часть окна – при этом линейка основного меню по умолчанию отключена.

Несколько эволюционных новинок введено в один из самых важных компонентов медиаплеера – **Library**, который отвечает за каталогизацию медиаконтента и создание плейлистов. Разделение на три отдельные панели (первая – для плейлистов, вторая – для их содержимого, в третьем окне отображается список **Now Playing**) и множество режимов сортировки позволяют моментально формировать набор файлов для проигрывания. Немаловажно, что теперь в WMP треки, приобретенные в различных онлайновых сервисах или имеющие особые условия лицензирования, хранятся в специально отведенных секциях библиотеки. Готовый плейлист, помимо непосредственного воспроизведения, можно прямо из окна библиотеки загрузить во внешний MP3-плеер или создать на его основе Audio CD. Еще одно важное усовершенствование Library – наличие окна поиска со множеством параметров.

Существенно доработан механизм взаимодействия Windows Media Player с портативными устройствами. Теперь программа распознает и позволяет работать с содержимым более чем 60 моделей различных «железных» плееров. При этом многие операции происходят в автоматическом режиме посредством новой функции **AutoSync**. Также для более гибкого перемещения музыкальных файлов был переработан механизм Windows Media DRM (Digital Right Management).

Не обошлось и без «низкоуровневых» новинок. Серьезному редизайну подверглись алгоритмы аудио- и видеокодеков, входящих в семейство Windows Media, особенно та их часть, которая отвечает за декодирование контента, поступающего по каналам с низкой пропускной способностью, что положительно сказалось на качестве воспроизведения такого материала. Среди средств работы со звуком стоит отметить поддержку многоканального аудио и воспроизведения 20-битных аудиодисков HDCD, а также новый кодек для копирования без потерь треков Audio CD. Кроме этого, возможности WMP пополнились функциями «наплыва» (**cross-fading**), автоустановки громкости (**Auto Volume Leveling**) и регулировки скорости проигрывания (**Variable Speed Playback**).

Что касается видеоновшеств, то здесь самым значительным апгрейдом стала реализация технологии интерполяции недостающих кадров для видеопотоков с низким битрейтом. Другие настройки позволяют корректировать реальную геометрию экрана, устанавливать цвет фона в полноэкранном режиме, методы синхронизации видео- и аудиодорожек и множество других параметров.

Список новых возможностей десятой версии медиаплеера показывает, что в будущем WMP станет своеобразной «прослойкой» между Интернетом и локальными мультимедиафайлами. Яркий пример тому – введение функций интеграции таких онлайновых сервисов, как Napster, CinemaNow, с помощью так называемых Premium-служб. Основная идея Premium-компонентов заключается в том, чтобы внедрить посредством специальных модулей часть «логики» сайта (например, музыкального киоска) непосредственно в плеер. Таким образом, анализируя воспроизводимый файл или список прослушиваемых радиостанций, этот plug-in может предложить пользователю приобрести соответствующий диск или другие подобные сервисы. На данный момент существует лишь разработка компании Napster, да и та в бета-версии. Однако, вероятно, с выходом окончательной версии Windows Media Player 10 список этих служб будет значительно шире.

Более подробно ознакомиться с новым медиаплеером Microsoft можно, загрузив его бета-версию с сайта компании: *www.microsoft.com/windows/windowsmedia/mp10/default.aspx*.



Security Task Manager 1.6c



Shareware (регистрация – €29)

Разработчик A&M Neuber
Web-сайт www.neuber.com/taskmanager
Размер загружаемого файла 1,2 MB
URL ftp.neuber.com/pub/taskmanager16.exe

Обычно, обсуждая борьбу с вирусами, spyware и прочей «нечистью», мы говорим исключительно об автоматизированных инструментах (антивирусы, файрволлы и т. д.), забывая, что в некоторых случаях «мануальная терапия» может оказаться ничуть не менее эффективной (при условии, что пользователь полностью отдает себе отчет в своих действиях, разумеется).

Борьба с зависшим приложением или подозрительным процессом, невесть откуда взявшимся на вашем компьютере, обычно проводится с помощью стандартной Task Manager. Однако она, как и ряд других системных утилит, отнюдь не является лучшей на свете, скорее даже – наоборот. Попробуйте, например, в Task Manager определить, к какому приложению относится тот или иной процесс и откуда он, собственно говоря, запускается. Расширить довольно скудные возможности стандартных средств Windows и призвана Security Task Manager.

Вопреки названию, она не является «менеджером» в прямом смысле этого слова – с ее помощью нельзя, скажем, изменить приоритет процесса или закрепить его за конкретным CPU – для решения подобных задач предназначен «классический» Task Manager. Лучше всего цели STM описываются первым словом из ее названия (security) – действительно, все самые интересные функции ориентированы на выявление потенциально опасных модулей, каковыми могут оказаться всевозможные «троянцы» и spyware. Причем значительную часть рутинной работы программа проделывает самостоятельно – она проверяет сигнатуры компонентов и некоторые характерные их признаки, отслеживает использование системных функций и на основе собранных данных оценивает степень опасности каждого процесса. Пользователю при этом сообщается вся необходимая информация о том, за что тот или иной процесс получил соответствующий рейтинг, что уберегает его от желания «рубить сплеча» и принимать необоснованные решения. Имеется, кстати, возможность не только остановить процесс, но и отправить его в карантин, т. е. исключить из автозагрузки, переименовать исполняемый файл и переместить в специальную папку.

ВЕРДИКТ HHHHH



Отличное дополнение к стандартному Task Manager

ЗА	ПРОТИВ
Автоматизация рутинных задач; наглядное представление информации обо всех запущенных процессах	В незарегистрированной версии нет anti-spyware-компонента Spy Protect

Директор музыкального мира

Денис Галушка

По сути, большинство программ серии eJay (Dance, Techno, Hip-Hop и т. д.) являются любительскими музыкальными конструкторами. Грамотно распределив сэмплы по дорожкам, можно «склепать» довольно-таки неплохой микс, потратив на него ничтожно мало времени. Однако если речь идет о создании серьезных композиций, то возможностей данных пакетов будет недостаточно. Но что же делать, когда возникает необходимость перейти к профессиональным продуктам, но жаль расставаться с простым и понятным интерфейсом eJay? Выручит Music Director Gold – это все тот же eJay, только вышедший на новый уровень.


«Джентльменский набор» студии эффектов

Данный продукт поставляется на трех CD. Первый диск инсталляционный, а два других содержат большую коллекцию музыкальных элементов в формате MP3. Кроме того, пакет поддерживает и WMA-файлы. Всего же в Music Director Gold, по словам разработчиков, насчитывается более 8000 сэмплов.

С первых минут знакомства с продуктом поражает невероятное разнообразие музыкальных стилей. Помимо основных жанров современной музыки, представлены и такие ответвления, как 2Step, Abstract, Ambient, Detroit и др. Меломанам будет приятно узнать, что популярный исполнитель Junkie XL также приложил руку к созданию библиотеки сэмплов. Жаль, что в меню их выбора видны лишь названия файлов – продолжительность же звучания можно определить, только перетащив элемент на звуковую дорожку.

В программе есть возможность добавлять новые треки (до 256 аудио и 8 видео), переименовывать их, задавать различные цвета, в результате чего процесс создания микса становится более логичным, упорядоченным и наглядным. У каждой дорожки есть развернутое меню, с помощью которого вручную изменяют кривые стереопанорамы, амплитуды звука и применяемых эффектов. Помимо звуковых дорожек для размещения сэмплов, в Music Director Gold существуют дополнительные типы треков. Так, на специальной дорожке Group легко объединить несколько треков с сэмплами в группу и работать с такой структурой, как с обычной дорожкой (кстати, в данном случае можно вносить изменения в настройки базовых элементов). Для применения спецэффектов из модуля FX Studio выделены треки FX. Информация со всех аудиотреков поступает на мастер-дорожку, где следует сделать завершающие штрихи при создании композиции. На первый взгляд запутанная система на самом деле очень практична.

Как уже упоминалось, интерфейс Music Director Gold немногим отличается от остальных программ серии eJay. Большую часть экрана по обыкновению занимает окно, где создается композиция. Внизу расположены резисторы настроек уровней громкости и тембра микса, кнопки воспроизведения, записи и перемотки, а также архив сэмплов. Справа находятся различные модули для редактирования звука. Основным из них является микшер дорожек (Mixer). Он разбит на несколько частей. В эквалайзере (EQ) можно варьировать уровни частот. В разделе Pan корректируется панорама стерео. Отметим, что многие настройки микшера изменяются с помощью параметрических кривых на дорожках. Кроме того, в нем следует активировать эффекты, которые будут использоваться в композиции.

Существует два подраздела эффектов. Первый содержит так называемые вставки (Inserts, их в программе более десятка) – эффекты, накладываемые на отдельные звуковые дорожки. К каждому треку можно применить по два из них. Второй подраздел – FX. С ним дело обстоит сложнее. Сначала нужно зайти в модуль FX Studio, где следует выбрать и настроить желаемые искажения звука. По мере их появления в студии в главном окне программы и в микшере будут добавляться новые треки с обозначением FX. Более того, на каждой такой дорожке станет доступным ряд опций, благодаря которым вы сумеете лучше адаптировать эффект к вашей композиции.

Следующий важный модуль программы – редактор звука. Ничего нового и сверхъестественного вы в нем не обнаружите, все очень просто и логично: загрузите понравившийся сэмпл и сделайте из него «конфетку». Так, здесь доступно копировать отдельные части музыкальных элементов, изменять амплитуду звука, добавлять фрагменты тишины и т. д.

Имеется в Music Director Gold и раздел Time & Tune, хорошо знакомый поклонникам серии eJay. Благодаря интуитивно понятному интерфейсу, имеющему вид системы координат, вы без труда отрегулируете скорость воспроизведения музыкального фрагмента, не изменяя при этом его громкости, и наоборот.

Помимо стандартных функций редактирования сэмплов и клипов, выполняемых с помощью мыши, доступны дополнительные инструменты. Они расположены в нижней части меню. При их использовании всегда изменяется внешний вид курсора мыши, что очень удобно – вы в любой момент времени знаете, какие действия производить. К примеру, разделить сэмпл на несколько частей можно, если курсор примет форму ножниц, тюбиком следует склеивать элементы в одно целое и т. д.

В Music Director Gold у вас есть возможность сделать настоящий видео-

Music Director Gold

Разработчик eJay
Издатель «Мультитрейд»



ВЕРДИКТ HHHHH

Старый добрый конструктор от eJay, взявший новую высоту

ЗА	ПРОТИВ
Интуитивно-понятный интерфейс; широкие возможности в создании миксов; огромная библиотека сэмплов самых разных стилей и жанров	Не всегда стабильная работа с некоторыми типами миксов; узнать длину сэмпла можно, только перетащив его на звуковую дорожку



«Декартова система» Time & Tune

ролик, добавив к музыкальной композиции видеоряд. Работа с изображениями и клипами аналогична работе с аудиофайлами: используются практически одни и те же приемы и инструменты. Увы, но на дисках с программой не оказалось подборки даже элементарных видеосэмплов (только пара готовых роликов). Однако это не станет проблемой, так как в приложение можно загрузить любые клипы в форматах AVI и MPEG-1/2. Для того чтобы ваш видеоряд выглядел более привлекательно, используйте различные эффекты и переходы.

Тактовая линейка, а также настройки, расположенные над ней, определяют ритмический рисунок вашей композиции. Кроме того, они обладают некоторыми полезными функциями. Например, вы можете сами решить, будут ли сэмплы других музыкальных стилей подстраиваться под темп создаваемой композиции или же они сохранят свою первоначальную скорость.

Во время работы над миксом часто возникает необходимость прослушивать один и тот же отрезок композиции по несколько раз. Для этого вам могут понадобиться локаторы. Они используются для выделения участков композиции. С помощью кнопок локаторов в правом нижнем углу экрана вы установите начальную и конечную точку фрагмента воспроизведения.

Помимо сохранения композиции на жесткий диск, Music Director Gold позволяет осуществить запись на CD в разделе резервного копирования. Меню соответствующего модуля сходно с теми, что используются в специализированных программах для записи компакт-дисков.

В целом, Music Director Gold производит весьма приятное впечатление. Он достаточно прост в освоении, особенно если вы уже знакомы с другими программами серии. И хотя данный музыкальный конструктор нельзя назвать профессиональной программой для создания миксов, но можно с уверенностью сказать, что даже истинные аудиокреаторы оценят все его достоинства.



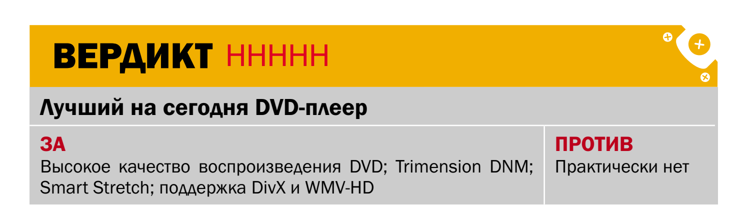


WinDVD 6.0 – достойный конкурент PowerDVD

Станислав Олесь

Очень часто домашний ПК применяют для просмотра видео, в частности DVD. Качество же воспроизведения зависит не только от диска, но и программы-проигрывателя.





ВЕРДИКТ HHHHH

Лучший на сегодня DVD-плеер

ЗА	ПРОТИВ
Высокое качество воспроизведения DVD; Trimension DNM; Smart Stretch; поддержка DivX и WMV-HD	Практически нет

Shareware (регистрация – $69,95)

Разработчик InterVideo
Web-сайт intervideo.com
Размер загружаемого файла 27,6 MB

Как известно, основными претендентами на звание «лучшего проигрывателя DVD» являются продукты компаний CyberLink и InterVideo – PowerDVD и WinDVD соответственно. Остальные конкуренты давно отстали, а у этой парочки наблюдается своеобразная гонка вооружений – каждая новая версия любого из них своими улучшениями и нововведениями как бы бросает вызов оппоненту. Посмотрим же, что на этот раз предлагает нам последняя версия WinDVD 6.0.

В ряду изменений, которые коснулись воспроизведения видео, наиболее интересной выглядит эксклюзивная опция *Trimension DNM*. Суть ее работы заключается в том, что в процессе просмотра вместо 25 или 30 исходных кадров создается вплоть до 75 промежуточных. Это дает эффект необычайной плавности показа фильма (более подробное описание смотри во врезке).

Также была добавлена новая опция под названием *Smart Stretch*. Она призвана помочь тем, кто смотрит фильмы с пропорциями 16:9 на экране 4:3, или наоборот. *Smart Stretch* позволяет растянуть изображение на весь экран, сведя при этом к минимуму искажения картинки. Заметим, что, в отличие от своего аналога в PowerDVD под названием CLPV, данная опция является настраиваемой – можно отрегулировать характер растяжений (например, использовать «нелинейное» искажение, когда деформации подвергается только изображение по краям кадра, с сохранением оригинальных пропорций в центральной, основной части картинки).

Наметился прогресс и в области поддерживаемых форматов. Кроме обязательного DVD-Video, теперь в WinDVD можно просмотреть видеофайлы RealMedia, QuickTime, WMV-HD и MPEG-4. Аудиофилы же наверняка оценят поддержку формата DVD-Audio.

Любителям необычных ощущений наверняка придется по вкусу наличие опции *Smooth Reverse Playback*. Используя ее, можно прокрутить фильм в обратном направлении без рывков и подергиваний. Если этого покажется мало, воспользуйтесь функцией *Time Stretching* – изменяя скорость воспроизведения, она позволяет посмотреть, скажем, двухчасовой фильм за полтора часа. Не обойдены вниманием разработчиков и владельцы ноутбуков на модной сегодня технологии Centrino. Оптимизации, заложенные в WinDVD 6.0, дают возможность меньше расходовать ресурсы батареи таких ноутбуков.

Подводя итог, можно сказать, что WinDVD 6.0 стал достойным ответом PowerDVD 5.0, задав новую планку качества среди проигрывателей DVD. Посмотрим, чем ответит CyberLink. Соревнование продолжается!

Что такое Trimension DNM?



Не все задумываются над тем, каким образом зритель уверенно отличает показываемый на экране кинофильм от телеспектакля или сериала. Между тем ответ довольно прост. Кинофильмы снимаются на пленку со скоростью 24 кадра в секунду, в то время как сериалы – на видеокамеру со скоростью 50 (PAL) или 60 (NTSC) полукадров в секунду. При этом достигается заметно бóльшая, чем у кинокамеры, плавность движений. Вот по ней-то зритель подсознательно и определяет разницу.

Стереть грань между двумя этими видами видеопрограмм и призвана технология DNM (Digital Natural Motion). В результате особой обработки из 25 (PAL) или 30 (NTSC) исходных кадров на DVD рассчитывается заметно большее число промежуточных. В быту эта технология получила распространение лишь среди дорогих 100-гигагерцевых телевизоров. Однако на сегодняшний день она существует и как более доступное для пользователей ПК программное решение в виде Trimension DNM. При этом стоит заметить, что данная операция все же весьма ресурсоемка и рекомендуется для машин с процессорами от 2 GHz и выше.

Алгоритм просчитывает разное число кадров в зависимости от диска. Для PAL-дисков существует преобразование в 50, 60 и 75 кадров, для NTSC – в 48, 50, 60 и 72 кадра. Программа стремится выбрать число, совпадающее с частотой обновления экрана. Если же это не удается (например, при частоте обновления, равной 85 Hz), проводится преобразование в 60 кадров. Необходимо заметить, что программа способна самостоятельно пытаться установить ту частоту обновления экрана, которую «сочтет нужной», – в таком случае можно воспользоваться утилитами типа ReForce, которые фиксируют частоту обновления и не дают сторонним программам ее изменять.

Разумеется, при этом плавность изображения слегка уменьшится, но, как показывает практика, совсем незначительно. При этом глазам перестанет грозить усталость от чересчур низких частот обновления экрана, да и процессор будет не так загружен.

Несколько слов о других особенностях этой технологии. В частности, она не предназначена для работы с чересстрочными (interlaced) кадрами. Впрочем, это не так существенно, поскольку подавляющее большинство сегодняшних фильмов записаны в прогрессивном режиме. Также, как показывает практика, эффект может не всегда проявляться – наиболее часто он наблюдается у PAL-дисков. В этом случае следует переключить опцию *Deinterlace* в режим *Force weave*.

Напоследок стоит упомянуть и то, что не все сочтут данную технологию достойной применения, поскольку (особенно на первых порах) все фильмы выглядят непривычно и напоминают телеспектакли. Тут уж каждый зритель сам решает, прибегать ему к таким улучшениям или нет. Впрочем, эффект однозначно заслуживает того, чтобы хотя бы обратить на него внимание (обязательно попробуйте использовать его при просмотре документальных фильмов и анимации).

ФАЙЛОВЫЕ МЕНЕДЖЕРЫ 2004

Ростислав Панчук

При всех преимуществах Windows XP встроенные в нее средства для работы с файлами отличаются наивным минимализмом. Ни тебе поддержки разных архивов, ни сравнения файлов или папок. Даже банальный двухпанельный вид – и тот отсутствует. Современный же человек, активно использующий свой ПК для работы или развлечений, с необходимостью управления файлами данных сталкивается постоянно: от копирования документов до пакетной обработки снимков или музыки в MP3. К счастью, есть целая категория программ, предназначенных для этих целей, – файловые менеджеры. Несколько лет назад мы уже обращались к данной теме. Но с тех пор утекло довольно много воды, появились новые действующие лица, а старые знакомые заметно поумнели и обросли ворохом новых функций. А значит, пришло время еще раз оценить их и выбрать лучшие из лучших.

WinBrowser 3.0

Shareware (60 дней trial, регистрация – $19,95)



Разработчик Ergosoft
Web-сайт www.winbrowser.com
Размер загружаемого файла 1,60 MB
URL www.winbrowser.com/wnbr.exe

Самая оригинальная программа в обзоре, с трудом поддающаяся классификации. В первую очередь это относится к необычному механизму поиска и копирования/перемещения информации. Несмотря на то что внешний вид WinBrowser представлен аж пятью панелями, пользоваться ими отдельно нельзя – каждая из них связана с другими по принципу матрешки. Попробуем это проиллюстрировать на примере. Итак, нам необходимо добраться до патча к *Lovesan*, расположенного по «адресу» E:\Win_Inst\Windows Patches\Part_1\Windows XP Ru lovesan patch. Последовательно перемещаемся от *Мой компьютер* до диска *E:*, папки *Win_Inst* и т. д., причем в процессе нашего путешествия содержимое каждой папки, куда мы зашли, будет отображаться на соответствующей панели. Фактически перед нами – старая добрая древовидная структура каталогов из «Проводника», но в несколько видоизмененном виде. Несомненно, отдельная двухпанельная структура все же удобнее для операций над файлами, но вот в плане навигации вариант от Ergosoft лучше. А чтобы устранить главный недостаток клонов Explorer – неудобный алгоритм менеджмента информации, разработчики WinBrowser придумали интеллектуальный буфер обмена воистину необъятной толщины. Здесь его роль исполняют *полки* (*Shelf*), причем их количество не ограничено. Достаточно переместить избранные файлы на полку, а потом уже в месте назначения перекинуть их с помощью мышки в нужную папку. Благодаря такой системе упорядочивание даже самой разбросанной информации не составит особого труда. Довольно оригинально, но с наскока с такой системой не освоишься. Хорошо хоть, что в запасе у пользователя есть целых два месяца...

ВЕРДИКТ HHHHH



Весьма интересная замена «Проводнику», но с рядом серьезных недочетов

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальная концепция; встроенный мультимедиавьюер	Нет FTP-клиента; отсутствие поддержки архивов; к специфике работы программы придется привыкать

FileQuest XP/FileQuest XP Gold v.4.0.0.8

Shareware (50 дней trial, регистрация – $59,95/FileQuest XP Gold – $67,95)

Разработчик PiQuest
Web-сайт www.piquest.com
Размер загружаемого файла 1,89 MB
URL www.piquest.com/products/fgxpgold.exe

FileQuest XP, как гласит его название, специально оптимизирован для работы с Windows XP, хотя прекрасно себя чувствует и на предыдущих версиях этой операционной системы. Ну а могучая Microsoft вместе с десятком наиболее известных онлайновых ресурсов, на радость разработчиков, наградила их детище громким титулом «Best shareware choice». М-да, реклама солидная, но что за ней скрывается?

Внешне программа выглядит просто отлично, приятно радуя взор. Предусмотрена возможность переключения между одно- и многооконным интерфейсом и создания индивидуального профиля для каждого пользователя. «Фишкой» FileQuest является превосходно продуманная и настраиваемая папка *Personal*, где в 20 категориях размещены самые популярные форматы файлов (архивы, документы, MP3, видео и графические файлы), что позволяет пользователю одним щелчком мыши получить весь список нужных ему документов на жестком диске и существенно облегчает его работу. Не забыты и горячие клавиши для вызова часто посещаемых директорий, равно как и сохранение их в папки *History* и *Favorites*. Существует и местный вариант панели *Quick Launch*, куда можно поместить ярлыки наиболее злободневных программ, и очень удобная папка *My Tasks*, позволяющая автоматизировать рутинные процессы вроде удаления временных файлов. Предметом особой гордости разработчиков является возможность отправления e-mail прямо из FileQuest XP, хотя вряд ли кто-то будет пользоваться сей ценной функцией на практике; разумеется, компьютер в это время должен быть подключен к Сети.

Внимательный читатель уже наверняка заметил, что не было сказано ни слова о графическом вьюере и FTP-клиенте. Да, они есть, но только в FileQuest XP Gold, стоящей на целых $8 дороже. К прерогативам Gold-версии, кроме этого, относятся и разбивка больших файлов на части (например, для переноса на дискетах), создание скриптов для автоматического исполнения серии операций (вроде одновременной проверки почты + запуск Scandisk), редактирование меню и еще ворох других опций. В общем, лишь поработав с обычной и Gold-версией программы, можно ощутить огромную пропасть между их функциональностью, никак не оправдывающую столь мизерную разницу в цене.

ВЕРДИКТ HHHHH



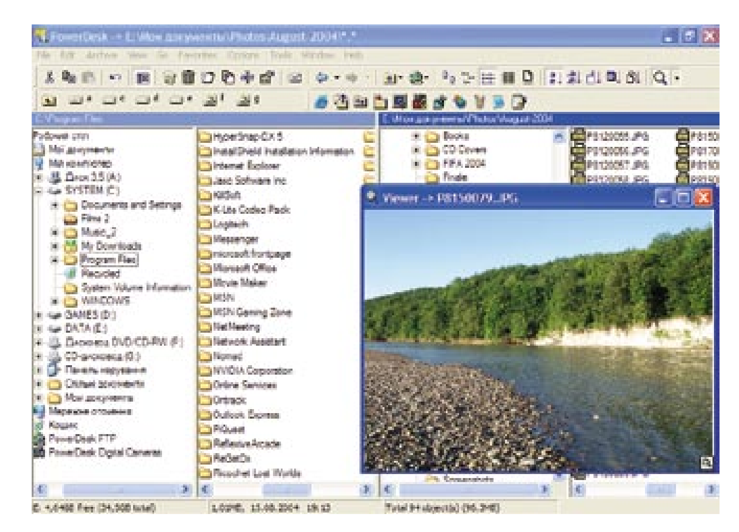
Середнячок; Gold-версия – довольно «навороченный» файловый менеджер

ЗА	ПРОТИВ
Красивый и удобный интерфейс; очень удачно продуманное меню (в частности, папки Personal&My Tools); ряд интересных нововведений	Обычная версия программы чересчур «урезана»; высокая цена

Power Desk Pro 6.0

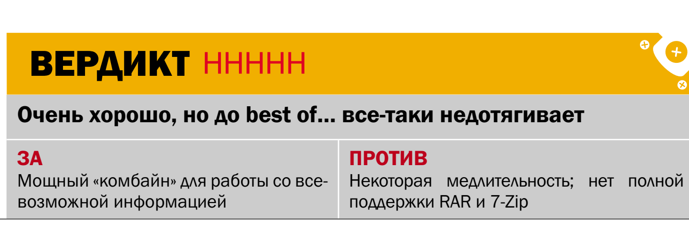
Цена – $49,99

Разработчик V Communications
Web-сайт www.v-com.com
Размер загружаемого файла 14,5 MB



Амбиции, ничем не подкрепленные, – это плохо. Думаю, распространяться, к каким последствиям они приводят, нет смысла – в памяти еще свежи воспоминания о некоем российском игровом проекте... Подобные мысли обуревали меня и в процессе установки Power Desk Pro – слишком уж велика конкуренция в этой нише, чтобы без зазрения совести называть себя лучшим файл-менеджером в мире. Но, к счастью, реклама оказалась не такой уж и далекой от действительности. Взяв за основу стандартную схему Windows Explorer, создатели программы довели ее практически до совершенства. Кроме привычного двух-, а фактически четырехпанельного вида, PowerDesk обладает еще и отличным мультимедиавьюером, умеющим работать абсолютно со всем – текстами, картинками, даже проигрывать музыку, а также весьма неплохим FTP-клиентом и поддержкой ряда архивов. Что особенно поражает, так это реализация просмотрщика в виде плавающего окошка – если во всех остальных менеджерах он намертво закреплен сбоку или внизу, отъедая просто кучу места (и, как следствие, отключается пользователями), то здесь просмотр фотоархива оставит после себя лишь позитивные впечатления.

Заслуживает внимания и вариант папки *Избранное*, вот только вместо ярлыков Интернет-сайтов здесь располагаются самые ходовые каталоги, к которым пользователь чаще всего обращается. Отлично выполнен и собственно менеджмент файлов и папок – групповое переименование, шифрование/дешифрование (с применением алгоритма DES), конвертирование графических файлов в более чем 30 форматах. А также множество дополнительных «вкусностей» вроде настройки даты, копирования в буфер обмена пути к каталогу/файлу и суперполезная утилита Size Manager для графического отображения занимаемого информацией пространства на жестком диске. С ее помощью мгновенно обнаруживаются и ликвидируются все «утечки» столь ценных гигабайтов, будь то временные файлы или отпущенный в свободное плавание сервис System Restore. Ну и конечно, нельзя не замолвить слово об исключительно удобном и приятном интерфейсе, панели быстрого запуска для размещения ярлыков самых востребованных программ, равно как и о возможности создания собственных toolbars, просмотре служебной информации и графики прямо из всплывающего меню. Единственный недостаток всего этого счастья – некоторая медлительность в работе.



ВЕРДИКТ HHHHH

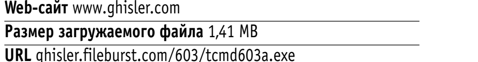
Очень хорошо, но до best of... все-таки недотягивает

ЗА	ПРОТИВ
Мощный «комбайн» для работы со всевозможной информацией	Некоторая медлительность; нет полной поддержки RAR и 7-Zip

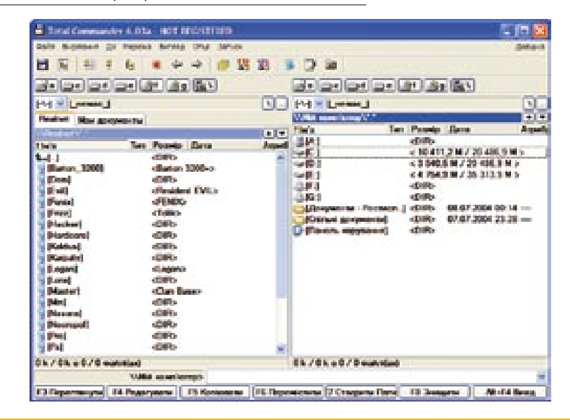
Total Commander 6.03a

Самым заметным событием в жизни этого файл-менеджера, несомненно, стала смена имени с Windows Commander на Total Commander. Действительно, если Microsoft, Google и иже с ними ожесточенно судятся с владельцами ПО или доменов с созвучными (!) названиями, то программу, неотъемлемой частью имени которой является известный бренд, сам Бог велел переименовать. И надо сказать, TC от этого только выиграл – во-первых, «смена курса» придала ему как бы еще больше солидности, а во-вторых, аббревиатура перестала быть поводом для ехидных насмешек. Ну а подкрепили сей факт множество новых функций, расширяющих и без того огромные возможности программы. Так, теперь вы можете открывать неограниченное количество закладок (tabs), если двух стандартных панелей оказалось мало, и просматривать содержимое Zip-архивов даже в процессе их закачки. Появились встроенные средства для создания и проверки контрольных сумм (CRC) архивов, значительно усовершенствованы FTP-клиент и алгоритм копирования/перемещения файлов. Не менее впечатляюще смотрятся и «старожилы» – поддержка популярных архивов, включая RAR 3, ACE, LHA и UC2, мощный FTP-клиент, мало в чем уступающий коммерческим аналогам, шифрование информации (с помощью кодировок MIME, xxEncode, UUEncode) и удивительно приятный просмотрщик текстовых, RTF- и HTML-файлов. А также удобный настраиваемый интерфейс, гибкая система горячих клавиш, отличная поддержка локальной сети и просто огромное количество всевозможных плагинов – пожалуй, здесь с ним может конкурировать только FAR. Загляните на *ghisler.com/plugins.htm* – и вы точно не будете разочарованы в своем выборе. Ну и вечные истины вроде MultiRename Tool, разбития файла на части, синхронизации каталогов и архивов (в том числе и не-ZIP). Единственным сколько-нибудь значимым недостатком Total Commander можно назвать лишь фактическое отсутствие вьюера графических файлов (поддержка *.bmp не в счет), что и не позволяет отдать ему почти заслуженную пальму первенства. С другой стороны, а нужен ли файл-менеджеру этот «костыль», если с тем же заданием намного лучше справятся бесплатные IrfanView или XnView?

Shareware (30 дней trial, регистрация – $32)

Разработчик Christian Ghisler & Co
Web-сайт www.ghisler.com
Размер загружаемого файла 1,41 MB

URL ghisler.fileburst.com/603/tcmd603a.exe





ВЕРДИКТ HHHHH

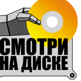
Один из лучших файловых менеджеров

ЗА	ПРОТИВ
Приятный многоязычный интерфейс; отличный FTP-клиент; мощный просмотрщик текстовых и HTML-документов; удобная работа с архивами и сетевыми папками; масса дополнительных плагинов	Вьюер графических файлов оставляет желать лучшего

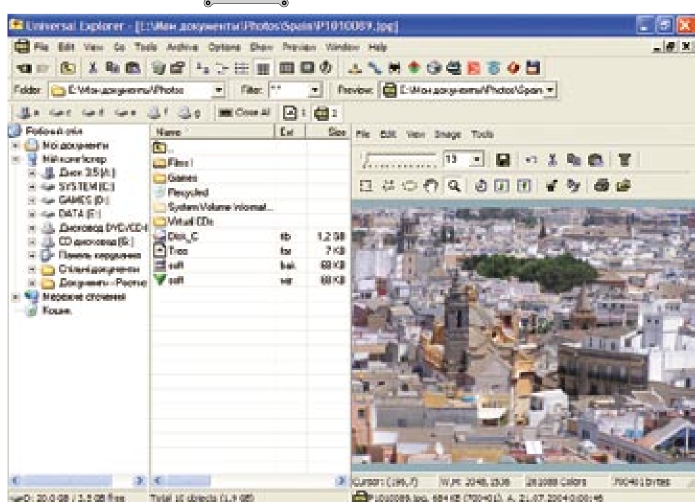
Universal Explorer 4.2

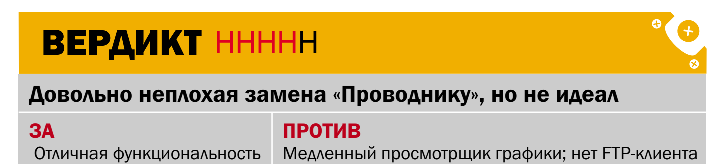
Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,99)

Разработчик Spadix Software
Web-сайт www.spadidb.com
Размер загружаемого файла 2,5 MB
URL www.convertjunction.com/download/ue.exe



Представитель многочисленной когорты двухпанельных «Проводников», созданный по облику и подобию детища Microsoft и, естественно, напичканный кучей усовершенствований. Universal Explorer во многом схож с описанным выше PowerDesk, но в некоторых аспектах все-таки недотягивает до своего именитого конкурента. Но обо всем по порядку. Итак, уже ставший классическим двухпанельный вид и несомненный плюс всех WE-подобных файл-менеджеров – наличие древовидной структуры каталогов, которая не имеет себе равных в браузинге и с легкостью даст фору TC и FAR, несмотря на все их старания. Настраиваемый launchpad – имеется, многочисленных операций с файлами – более чем достаточно (разбитие на части и «склеивание», пакетное переименование, шифрование, настройка даты/времени и т. д.). Текстовые файлы можно сравнить (т. е. побайтово проанализировать), а также воспользоваться штатной функцией *Search&Replace*. Она же, хотя и в меньшей мере, годится и для директорий – сравнение, подсчет занимаемого ими места (в том числе и в графическом исполнении), вывод в текстовый файл всего их содержимого, включая подкаталоги, – сказать, что это удобно, значит, ничего не сказать. Операции с архивами, как ни странно, вынесены в отдельную закладку. Полностью (сжатие и распаковка) поддерживается лишь Zip, хотя потом созданный архив можно переконвертировать в *.bh, *.cab, *.lzh, *.tar и др. Тут же расположилась опция поиска файлов в архивах, как по имени, так и по содержимому. Правда, более логично было бы интегрировать ее в стандартный поисковик файлов, как это сделано, например, в Total Commander. Из остальных бонусов – функция Screen Capture, однопроходное копирование 3,5-дюймовых дискет (без записи их содержимого на жесткий диск) и «навороченный» просмотрщик графики. Его, к сожалению, похвалить не за что – да, он более чем функционален, но ужасно медлителен в работе. Если файлы размером до 200–300 KB он еще открывает кое-как, то мегабайтовые снимки, полученные с помощью 5-мегапиксельного фотоаппарата, приходится ждать до 10 секунд независимо от конфигурации ПК. И это при том, что у ACDSee они не вызывают никаких проблем...





ВЕРДИКТ ННННН

Довольно неплохая замена «Проводнику», но не идеал

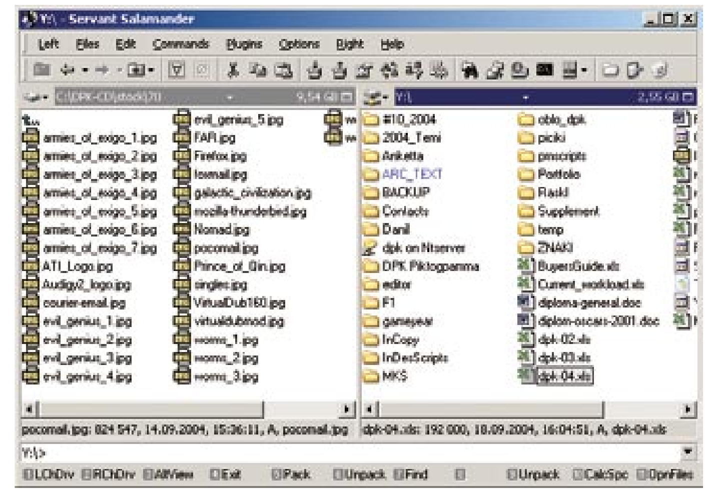
ЗА	ПРОТИВ
Отличная функциональность	Медленный просмотрщик графики; нет FTP-клиента

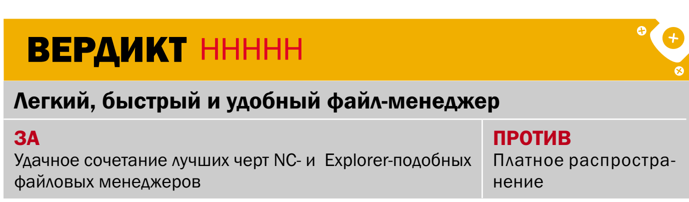
Servant Salamander 2.5 beta 6

Shareware (30 дней trial, регистрация – $20)

Разработчик ALTAP
Web-сайт www.altap.cz
Размер загружаемого файла 1,8 MB
URL www.altap.cz/ftp/salamand/sal25b6.exe







ВЕРДИКТ ННННН

Легкий, быстрый и удобный файл-менеджер

ЗА	ПРОТИВ
Удачное сочетание лучших черт NC- и Explorer-подобных файловых менеджеров	Платное распространение

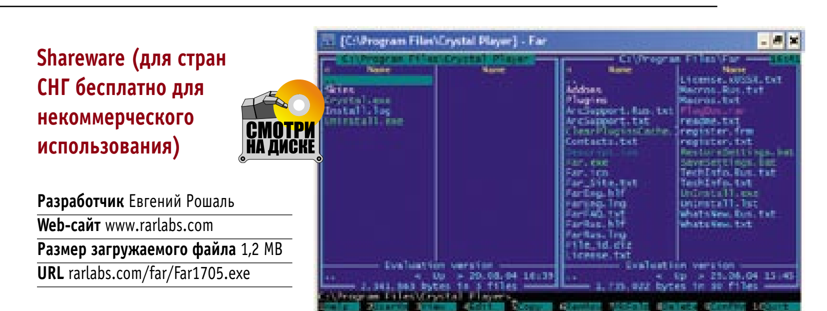
Раз речь уже зашла о файловых менеджерах вообще, то нельзя не отметить, что обе ветви их эволюции – наследники Norton Commander и Windows Explorer – не лишены ряда недостатков. Для «детей» «Проводника» это отсутствие столь привычных нам горячих клавиш *F1–F12* и не самая удобная система выделения файлов (судорожно щелкать мышью с зажатым *Shift* не так уж и приятно). Зато их конкуренты традиционно лишены графического вьюера и не очень удобны в навигации: даже штатная функция *Tree* у FAR и TC не может сравниться с древовидной системой каталогов у «Проводника».

Servant Salamander, пожалуй, единственный сумел удачно объединить в себе черты обеих концепций. Список предлагаемых наворотов более чем солиден: удобный интерфейс, *Избранное* для часто посещаемых папок (только здесь оно называется *HotPath*), поддержка архивов – TAR, PAK, ZIP, unRAR, unACE, unARJ и др. Причем, если раньше для корректного отображения архива RAR 3 надо было искать и отдельно загружать библиотеку unrar.dll, то в новой версии этот недостаток наконец-то устранен. Значительно облегчают операции с файлами и такие нововведения, как создание и проверка контрольных сумм для выбранных данных, FTP-поисковик (!) и настраиваемое пользовательское меню. А также шифрование информации, сравнение директорий/файлов и незаметные, но, тем не менее, очень полезные функции вроде *Показать список открытых файлов/каталогов/sharing*, или же отображение размера папок с помощью выделения их пробелом, как в TC. Замечу, что о последней частенько забывают разработчики альтернативных продуктов, что, увы, ничуть не делает их более удобными для пользователя. И наконец, венец программы – мощный мультимедиавьюер PictView, умеющий практически все – от просмотра ID3-тегов до документов MS Office, HTML-страниц и собственно графики (поддерживается более 40 различных форматов). Отсутствовавшие ранее FTP-клиент и поддержка 7-Zip появились в новой, 6-й, бете программы. В нынешнем виде SS оставляет после себя только приятные впечатления. Если вам не жалко $20, обратите на программу самое пристальное внимание.

FAR Manager 1.70 beta 5

Несомненный лидер по функциональности среди всех участников нашего обзора, даже несмотря на древний как мир текстовый режим и длительное отсутствие обновлений. «Виной» тому, кроме совершенной бесплатности FAR для пользователей из экс-СССР, практически неограниченная расширяемость этого файл-менеджера, реализуемая с помощью всевозможных плагинов. Да и стандартной комплектации многим хватит, как говорится, за глаза: мощный FTP-клиент, отличная работа с сетевыми папками, поддержка самых разнообразных архивов и многое другое. Энтузиасты реализовали в нем и графический просмотрщик, и столь актуальное нынче контекстное меню, а также модуль поиска и замены, возможность открытия более двух панелей, даже совместимость с рядом плагинов от Total Commander. Мало? На plugring.farmanager.com на время написания обзора насчитывалось 650 (!) дополнений – начиная с прямой работы с цифровыми камерами и MP3-плеерами от разных производителей и завершая HTML-редактором и... почтовым клиентом, не говоря уж о таких «мелочах», как просмотр и редактирование ID3-тегов, ISO и *.torrent-файлов. Это, как мне кажется, превзойти практически невозможно. Итого, если вы хотите получить «все-в-одном» и поностальгировать по старым добрым временам DOS, FAR Manager будет наилучшим выбором. Ну а тем пользователям, у кого внешний вид программы вызывает стойкую аллергическую реакцию, стоит обратить внимание на любого другого «отличника» из этого обзора.

Shareware (для стран СНГ бесплатно для некоммерческого использования)



Разработчик Евгений Рошаль
Web-сайт www.rarlabs.com
Размер загружаемого файла 1,2 MB
URL rarlabs.com/far/Far1705.exe

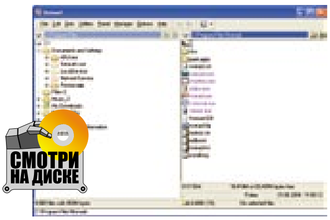
ВЕРДИКТ ННННН

Классика, проверенная временем. После подключения плагинов становится самым мощным файл-менеджером обзора

ЗА	ПРОТИВ
Отличная расширяемость с помощью плагинов; все необходимое для операций над файлами	Архаичный внешний вид

Nomad 1.91 Beta

Freeware
Разработчик Евгений Сичкарь
Web-сайт innerlimit.net/hands/nomad/nomad.html
Размер загружаемого файла 1,82 MB
URL www.innerlimit.net/nomad/download/nomad191b.exe





ВЕРДИКТ ННННН

Если вам нравится Total Commander, но вы не в восторге от его цены, то обязательно обратите внимание на Nomad

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатный; мощный просмотрщик текста; отличная работа с архивами	Нет FTP-клиента; нет возможности просмотра графических файлов; невысокая стабильность функционирования

Весьма неплохой клон Total Commander, который, в отличие от своего наставника, не требует от пользователя ни копейки. Зато большинство примочек TC – работа с архивами, отменный просмотрщик текстов с возможностью перекодировки «кривого» текста, горячие клавиши для каждой мало-мальски важной функции – имеются. Правда, просматривать графику, HTML и документы MS Office здесь нельзя, FTP-клиент отсутствует как явление, а последний раз программа обновлялась два года назад. Но все эти недостатки перекрываются одним жирным плюсом. Nomad – пока единственный из NC-подобных файловых менеджеров, в котором функция Tree действительно хороша и способна на равных конкурировать с первоисточником – Windows Explorer (см. скриншот). А еще удобная система фильтров, встроенные калькулятор и текстовый редактор, настраиваемый интерфейс... Ну и, конечно, многопоточный режим работы (т. е. вы можете одновременно копировать файлы и, например, читать электронный документ), как и во всех остальных «старших братьях». Весьма серьезная заявка для малоизвестной программы, вот еще бы ее стабильность повысить...

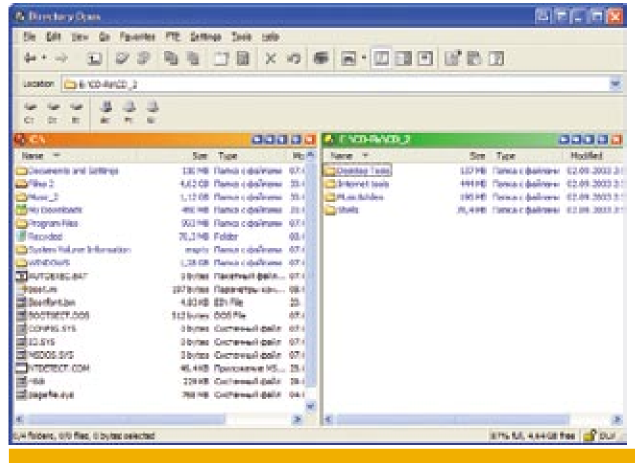
Directory Opus 6.2.5.15

Еще одна попытка создать идеальный «Проводник», на этот раз от разработчиков из солнечной Австралии. Directory Opus на поверку оказался действительно интересным и кое в чем оригинальным проектом, хоть и не без определенных недостатков. В лучших традициях пользователь получает полную власть над внешним видом утилиты – настраивать по вкусу интерфейсные панели, на ходу преобразовывать ее структуру – с двухпанельной на одно- или многооконную и т. д. Из обязательных атрибутов присутствуют папки *Favorites* и *Recent*, FTP-клиент и неплохой вьюер с рядом дополнительных плагинов. К слову, несмотря на то что заявлена и поддержка PDF, у меня программа отказывалась работать с данным форматом; похожие проблемы возникли с HTML и документами MS Office, что не позволяет назвать модуль особо удачным. Хорошо хоть, что с собственно картинками и ID3-тегами музыки проблем не возникает...

Что же касается остальных операций над файлами, то здесь четко просматривается «рука Explorer» – никаких тебе F5/F6, зато Drag'n'Drop работает просто отлично вместе с продвинутой системой фильтров. А вот опция *Автоматически определять размер папок* хотя и приводит к некоторой задержке функционирования программы, будет по достоинству оценена многими пользователями – одно дело постоянно щелкать по кнопке *Свойства* и совсем другое – видеть их размер, как говорится, «на тарелочке». Причем в отличие от того же Total Commander, где объем папок отображается в байтах и его еще приходится делить в уме на 1 048 576, в Directory Opus он представлен в более привычных мегабайтах, что намного удобнее. К сожалению, все достоинства программы перечеркиваются слабой работой с архивами – поддерживается только ZIP, о существовании иных, причем гораздо более мощных архиваторов разработчики, похоже, даже не подозревают. Никто, конечно, не требует от программы поддержки всех существующих архиваторов, но хотя бы RAR и ACE вкупе с ISO вовсе не повредили бы. 4 балла, не больше...

Shareware (30 дней trial, регистрация – $75)

Разработчик GPSoft
Web-сайт www.gpsoft.com.au
Размер загружаемого файла 9,69 MB
URL www.gpsoft1.com/files/DOpusInstall.exe



ВЕРДИКТ ННННН



Альтернатива Universal Explorer

ЗА	ПРОТИВ
Приятный интерфейс; все необходимые для файл-менеджера такого уровня атрибуты	Довольно высокая цена; поддерживается только ZIP

Почтовые клиенты









Сергей Галёнкин

Выбор почтового клиента – дело ответственное, и подходить к нему следует со всей возможной осторожностью. Зачем устанавливать что-то от сторонних разработчиков, когда в Windows имеется встроенный довольно мощный «почтальон» Outlook Express, спросите вы? Причин множество. Во-первых, практически все современные вирусы ориентируются на Outlook Express в качестве главной жертвы. И если ваша версия антивирусной программы не обновлялась хотя бы несколько дней, вы имеете все шансы испытать очередное изобретение вирусописателей на себе. Во-вторых, в плане защиты от спама Outlook Express, пожалуй, является наихудшим решением. Он не имеет никаких встроенных фильтров, а стоимость внешних программ для него сравнима с ценой отдельного почтового клиента. Прибавьте к этому отображение внешних картинок в HTML-письмах, что не только лишний раз нагружает трафик, но и позволяет злоумышленникам убедиться в том, что ваш почтовый адрес действителен и его можно смело бомбить нежелательной рекламой.

Поклонники альтернативных браузеров, использующие Mozilla вместо Internet Explorer, наверняка установили и Thunderbird, благо, он идет в стандартной поставке и отлично с ним интегрируется. Впрочем, есть возможность загрузить и работать с почтовым клиентом отдельно.

Главное преимущество программы – открытый код. Соответственно, проблем с уязвимостью в ней гораздо меньше, так что пользователям не стоит опасаться знаменитых скриптовых вирусов, ориентированных в первую очередь на владельцев Outlook. До сих пор нет никакой информации о критических уязвимостях в Thunderbird, и это притом, что в программе с открытыми исходными кодами их обнаружить гораздо легче.

Стоит также отметить хорошую поддержку русского языка. Пользователь волен выбирать желаемую кодировку для отправления и получения писем, а программа автоматически подстраивается под сообщение, не заставляя вас менять формат вручную. Более того, на официальном сайте можно скачать полную локализацию, которая заменит английский интерфейс на более понятный нашему пользователю русскоязычный.

В Mozilla Thunderbird имеется встроенный самообучающийся байесовский фильтр для борьбы со спамом. Однако его работа с русскоязычными письмами оставляет желать лучшего – иногда есть риск, что программа пометит в качестве рекламного обычное сообщение. Так что если вы действительно озабочены борьбой со злобными спамерами, лучше установить внешний фильтр, благо, Thunderbird хорошо работает с сортировкой по ключевым словам.

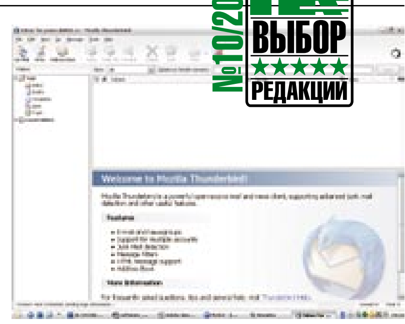
Mozilla Thunderbird





Freeware

Разработчик Mozilla
Web-сайт www.mozilla.org
Размер загружаемого файла 6,19 MB



ВЕРДИКТ ННННН

Отличный почтовый клиент

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатно; поддержка новостных групп; прекрасная работа с русским языком	Нет

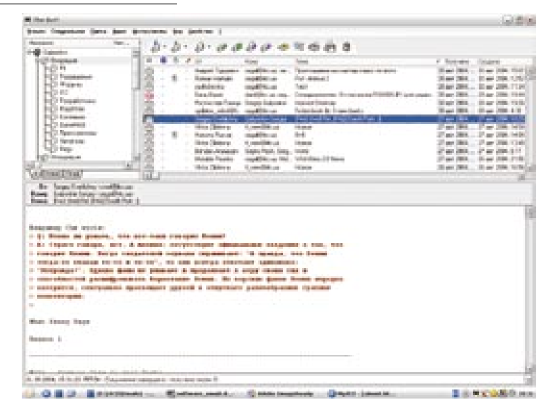


The Bat! 3.0 Professional Edition



Shareware, Pro – $35, Home – $25, бесплатно для учебных заведений

Разработчик Rit Labs
Web-сайт www.ritlabs.com
Размер загружаемого файла 8,4 MB



The Bat! традиционно пользуется огромной популярностью на территории СНГ – не в последнюю очередь благодаря прекрасной поддержке национальных кодировок и подключаемому русскоязычному интерфейсу. К счастью, этим преимущества программы не ограничиваются. Среди приятных возможностей – дополнительные плагины, используемые, в частности, для проверки входящих писем на спам и вирусы. К сожалению, пока что в природе их существует не очень много, не больше пары десятков, и самый популярный из них – BayesIt – уже интегрирован в третью версию программы.

Также в третьей версии The Bat! появились те самые знаменитые «виртуальные папки», которые, похоже, становятся новым словом в современных почтовых клиентах. Увы, пока они создаются только вручную, так что неопытный пользователь, не знающий об их существовании, вряд ли сможет воспользоваться всеми преимуществами нового подхода к обработке писем.

Кроме того, теперь The Bat! поставляется в двух вариантах: Professional и Home. Профессиональная версия поддерживает PGP и Secure MIME, шифрует все файлы данных с письмами и вложениями, что должно обеспечивать бóльшую сохранность данных. Впрочем, в версии 3.0 базы данных писем все еще оставались незашифрованными, ожидается, что это будет исправлено в ближайшем будущем.

ВЕРДИКТ HHHHH



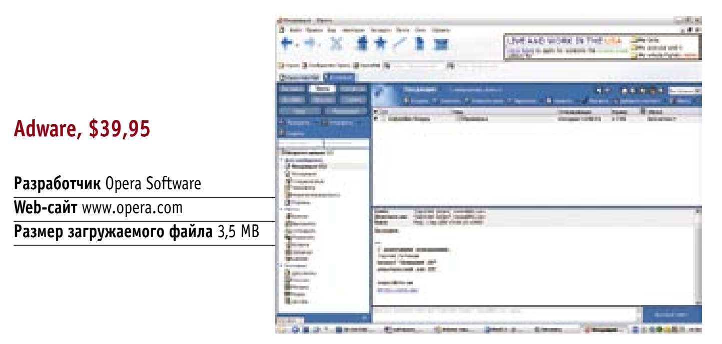
Идеальный почтовый клиент для русскоговорящего пользователя

ЗА	ПРОТИВ
Обилие возможностей; прекрасная работа с русским языком; виртуальные папки; поддержка плагинов	Программа платная

Opera Mail

Adware, $39,95

Разработчик Opera Software
Web-сайт www.opera.com
Размер загружаемого файла 3,5 MB



Точно так же, как почти все поклонники Mozilla используют встроенный клиент Thunderbird, приверженцы «самого альтернативного браузера на Земле» Opera предпочитают идущий с ним в стандартной поставке Opera Mail или M2, как его еще называют. Отдельно от Opera Browser почтовая программа не распространяется, но, учитывая ее мизерный размер (3,5 MB без поддержки Java), это совершенно неважно. К тому же благодаря такому чуду миниатюризации Opera Mail работает, пожалуй, быстрее любой другой утилиты из данного обзора.

Главное отличие M2 от традиционных почтовых программ – удобная система представлений, заменяющая более привычные папки. Фактически вся входящая почта автоматически сортируется по отправителю, теме, вложениям, дискуссии или ключевым словам, которые пользователь может задавать самостоятельно. К примеру, Opera Mail сама раскладывает почтовые рассылки по соответствующим им разделам.

В результате работать с письмами становится намного удобнее. Во-первых, письма физически не перемещаются и могут присутствовать одновременно в разных представлениях. Например, сообщение от, скажем, знакомого с темой «Отпуск» и вложенными фотографиями попадет сразу в три раздела: по имени отправителя, по теме «Отпуск» и к письмам, содержащим изображения. Возможно, вам потребуется некоторое время, чтобы привыкнуть к новой идеологии, но оно того стоит.

ВЕРДИКТ HHHHH

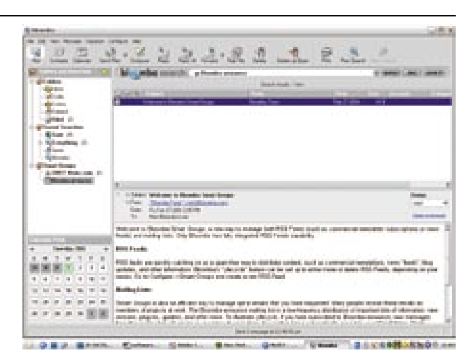
Очень интересная почтовая программа, особенно если вы все равно пользуетесь браузером Opera

ЗА	ПРОТИВ
Удобная система представлений; поддержка русского языка; маленький размер	Минимальная защита от спама

Bloomba

Shareware, $59,99

Разработчик Stata Labs
Web-сайт www.statalabs.com
Размер загружаемого файла 16,17 MB



Две главные особенности Bloomba – встроенный мощнейший спам-фильтр SAProxy Pro (который, впрочем, можно приобрести и отдельно) и поддержка интеллектуальной сортировки писем.

С первой функцией все более-менее понятно – SAProxy недаром получил «Выбор редакции» «Домашнего ПК» в соответствующем тестировании год назад («Домашний ПК», № 8–9, 2003, itc.ua/14774). Удобство одновременного использования его с Bloomba в том, что теперь на полную мощь работает байесовский фильтр SAProxy, получающий данные непосредственно из почтового клиента. Приятно, что, в отличие от Thunderbird, ему не свойственна дискриминация по отношению к письмам на русском языке и он корректно отсеивает любой спам независимо от его происхождения.

А интеллектуальная сортировка позволяет создавать пользователю собственные автоматические папки, в которых письма отображаются в зависимости от наличия в них определенных ключевых слов. Похожий механизм имеется в Opera Mail, но там он реализован несколько изящнее.

В целом Bloomba можно порекомендовать тем, кто страдает от обилия спама и не сильно заботится о переписке с русскоязычными пользователями. Конечно, программа достаточно хорошо обменивается сообщениями на русском с другими почтовыми клиентами, однако никаких настроек кодировки в интерфейсе не имеется. Соответственно, если вдруг вам придет письмо с отсутствующей информацией о языке, Bloomba вряд ли сможет корректно его отобразить.

ВЕРДИКТ HHHHH

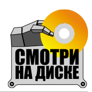


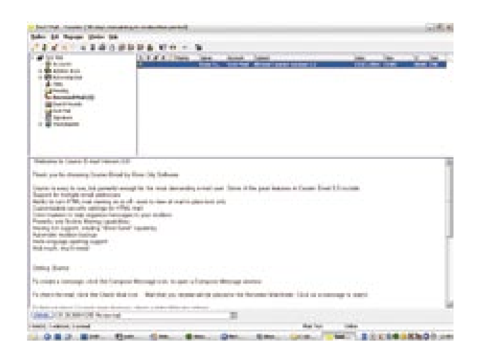
Хороший клиент, который особенно понравится владельцам Palm

ЗА	ПРОТИВ
Встроенная мощная защита от спама; синхронизация с Palm	Слабая поддержка русского языка; высокая цена



Courier Email





Shareware, $29,95

Разработчик Rose City Software
Web-сайт www.rosecitysoftware.com
Размер загружаемого файла 4,45 MB

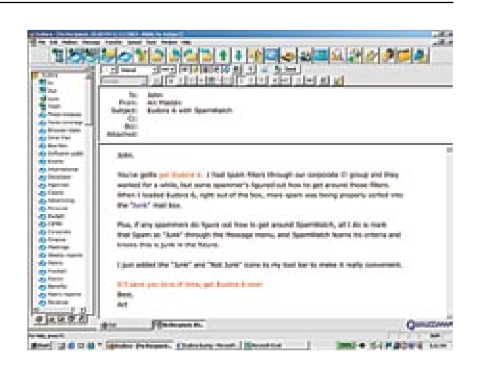
Удивительно, что кто-то может платить деньги за Courier Email. Ничем выдающимся программа не отличается – стандартный набор банальных функций, не выделяющий ее среди конкурентов. Да, программа действительно поддерживает русский язык на уровне разных кодировок, однако этого явно недостаточно, чтобы нас заинтересовать. Действительно, по сравнению со стандартным Outlook Express здесь нет ничего особенного, а выкладывать почти тридцать долларов за защиту от скрипт-вирусов – увольте. Разумеется, Courier Email хорошо справляется со своими обязанностями, но есть программы куда лучше, имеющие больший набор функций и при этом абсолютно бесплатные.

ВЕРДИКТ ННННН

Ничего выдающегося

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка различных кодировок; небольшой размер	Нет спам-фильтра; высокая цена за такую функциональность

Eudora



Adware, $49,95

Разработчик QualComm
Web-сайт www.eudora.com
Размер загружаемого файла 8,45 MB

Давным-давно, когда Интернет только зарождался, Eudora была самым популярным клиентом для электронной почты. Однако конкуренты неумолимы, и сейчас бывшему лидеру приходится довольно туго перед лицом более резвых соперников. Впрочем, Eudora все еще остается прекрасным выбором благодаря сравнительно небольшому размеру и очень продуманному интерфейсу. Все, что нужно, в наличии – хороший самообучающийся спам-фильтр, сортировка писем, шаблоны, адресная книга. Из интересностей – функция *Moodwatch*, определяющая «настроение» письма (только для английского языка) и выдающая предупреждение, если итоговый текст может показаться получателю оскорбительным. Аналогично можно отфильтровывать и входящие сообщения.

ВЕРДИКТ ННННН

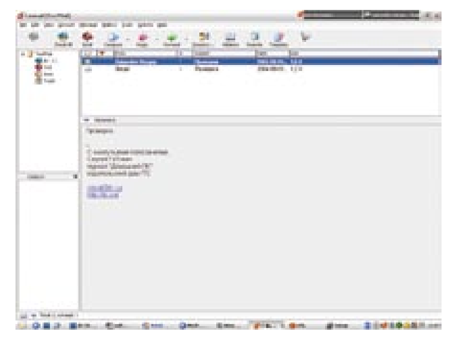


Неплохой клиент, однако по-русски понимает плохо

ЗА	ПРОТИВ
Обилие возможностей; функция Moodwatch	Не самая лучшая поддержка русского языка

Foxmail





Freeware

Разработчик Boda
Web-сайт www.foxmail.com.cn
Размер загружаемого файла 2,37 MB

Китайские программисты, как это ни удивительно, в отличие от своего правительства создают очень и очень неплохие программы и, в соответствии с заветами классиков коммунизма, даже распространяют их бесплатно.

Foxmail – прекрасный пример чисто восточного альтруизма. «По вполне конкурентноспособной цене» пользователь получает весь необходимый набор функций.

С другой стороны, в необходимый набор «по-китайски» почему-то не входит спам-защита, так что пользователю придется устанавливать дополнительные программы. Да и адресная книга могла бы быть получше.

Впрочем, если вы переписываетесь со своими друзьями в Японии или Китае, то без Foxmail вам не обойтись – программа отличается прекрасной встроенной поддержкой иероглифического письма.

ВЕРДИКТ ННННН



Для бесплатной программы очень неплохо

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатно; маленький размер; поддержка иероглифического письма	Минимум функций

IncrediMail

Adware, $29,95

Разработчик IncrediMail Ltd
Web-сайт www.incredimail.com
Размер загружаемого файла 330 KB (Web-инсталлятор)

Честно говоря, мы не ждали ничего особенного от этой небольшой программы: уж как-то «по-детски» выглядел ее официальный Web-сайт. Однако IncrediMail удивила нас дважды: своим интерфейсом и своими весьма широкими возможностями. Так, при составлении сообщения пользователь может как угодно украсить его с помощью картинок и встроенных ярких шаблонов, добавить один из почти сотни смайликов или звуковой файл. Конечно, вы не будете оформлять деловое письмо цветочками, мишками и сердечками, однако детям и подросткам эта функция наверняка придется по вкусу.

С другой стороны, IncrediMail имеет все те же возможности, что и более серьезные программы. Поддержка множества учетных записей, выбор кодировки писем, пользовательские шаблоны и подписи, адресная книга – все, что вам может потребоваться от почтового клиента.

ВЕРДИКТ ННННН

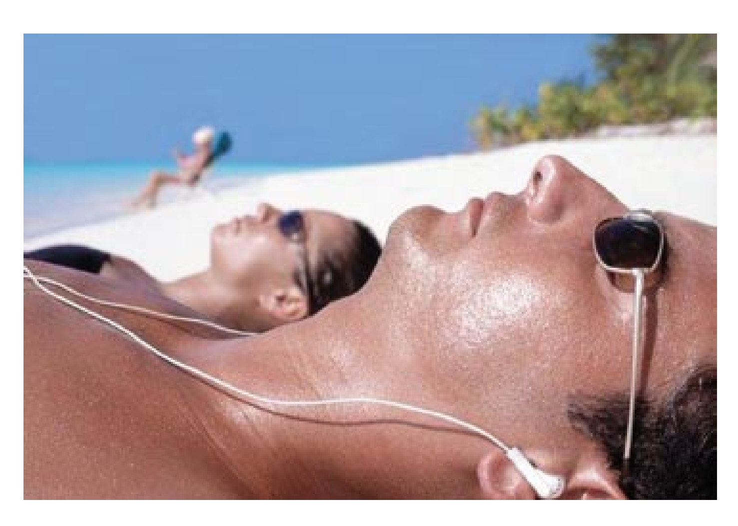


Идеальный почтовый клиент для детей и молодежи

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка русского языка; приятный интерфейс; обилие темплейтов	Упрощенный спам-фильтр



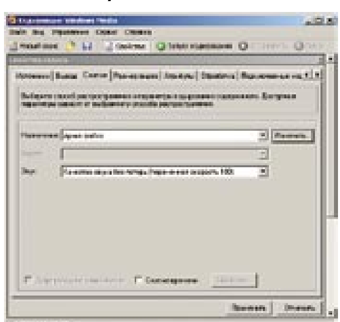
В тесноте, да не в обиде



Максим Капинус

Как это ни странно, формат MP3 устарел, и уже давно пора заменить его чем-то более качественным и функциональным. К моменту создания кодека MPEG Layer 3 в компьютерном мире только появились первые Pentium, а в плане звука все было настолько запущено, что формат MP3 с битрейтом 128 Kbps тут же был награжден титулом «CD-качество». Подобное заблуждение становится вполне понятным, если вспомнить акустические возможности компьютерных колонок тех времен. Позже стали доступны более совершенные звуковые платы и аудиосистемы для ПК. Параллельно с этим процессом у пользователей стали открываться глаза на действительное положение дел с MP3. Довольно слабый коэффициент сжатия, наличие ошибок и артефактов при кодировании с низким битрейтом, неумение работать с многоканальным звуком – вот аргументы альтернативных кодеков, наступающих на пятки дедушке MP3 все сильнее и сильнее...

Windows Media Audio 9 (*.wma)
www.microsoft.com/windows/windowsmedia



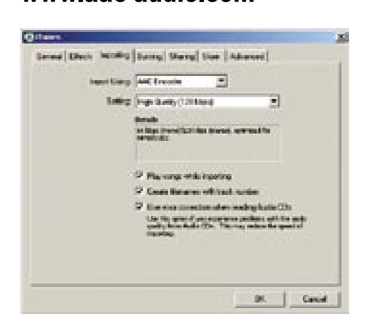
Последняя версия кодека от Microsoft немного реабилитировала себя перед пользователями, которые отвернулись от формата после восьмой версии. Кодек WMA8 позиционировался как замена MP3 – его создатели говорили, что он позволяет кодировать музыку гораздо качественнее, чем MP3 при том же битрейте. На деле все оказалось чуть ли не наоборот – использование MP3-кодека LAME давало более качественный результат. Сам кодек WMA9 практически неотличим от старой версии (за исключением добавления VBR), но в комплект теперь включены еще два кодека: WMA9 Pro, который, собственно, и пытается вернуть расположение меломанов, и lossless-кодек для тех, кто хочет получать копии без потери качества. Среди основных преимуществ WMA перед конкурентами – его широкая распространенность и возможность воспроизведения на любой Windows-системе без проблем. В числе минусов – закрытость формата, не позволяющая его модифицировать, и довольно крупный размер дистрибутивов Media Encoder (9 MB) и Media Player (9 MB) – с их помощью и кодируются файлы *.wma. Добавьте сюда еще и защиту DRM, которая в один прекрасный день может не дать прослушать вам любимую композицию.

FLAC (*.flac)
flac.sourceforge.net



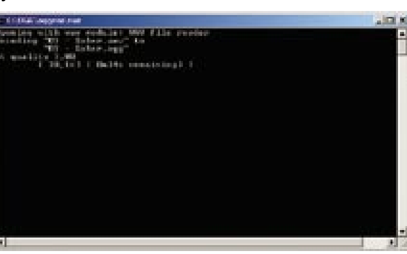
Бесплатный lossless-кодек FLAC (Free Lossless Audio Codec) постоянно обновляется и является одним из наиболее популярных форматов для сжатия звука без потери качества. В комплект инсталлятора, кроме библиотек кодера и декодера, входят графическая оболочка, позволяющая отказаться от использования командной строки при кодировании, и плагины для проигрывателей Winamp 2/5 (с поддержкой ReplayGain и Gapless Output) и Foobar2000. Поскольку проект мультиплатформенный, то пользователи Mac OS X, Linux, Unix и FreeBSD почувствуют к нему особую симпатию. Еще одна его интересная отличительная особенность состоит в том, что он позволяет делать архивную копию всего Audio CD, которая записывается в один файл и в случае повреждения основного диска может быть легко перенесена на болванку. FLAC использует восемь степеней сжатия, от которых зависят скорость кодирования и размер конечного файла. Судя по тестам, FLAC компрессирует хуже других lossless-кодеков, но быстрее. К сожалению, аппаратной поддержки среди плееров формат не имеет, поэтому его можно рекомендовать только для прослушивания на ПК.

AAC (*.aac, *.mp4, *.m4a)
www.aac-audio.com

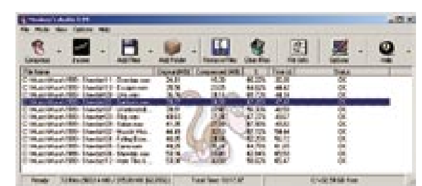


Знакомьтесь – перед вами один из фаворитов гонки lossy-кодеков, стремящихся спихнуть с трона MP3. Основное преимущество AAC – поддержка многоканального звука, благодаря которой он и получил «постоянную работу» при производстве DVD-видео. На данный момент существует уже довольно много AAC-кодеков, среди которых наиболее известным является AAC LC, применяемый в технологии Apple QuickTime. Также распространен Nero AAC, используемый в пакете Nero Burning Rom. Число аппаратных плееров, поддерживающих AAC, все растет, наиболее популярный сейчас – Apple iPod, работающий с файлами формата *.m4a, которые создаются с помощью iTunes или загружаются из Интернет-магазина Apple. В определенном смысле формат AAC можно назвать очень жизнеспособным, поскольку он уже применяется в промышленности, и так просто «зачахнуть» ему явно не дадут. Отсюда и обоснованное доверие рядовых пользователей, которые вполне могут на него положиться, выбирая замену старичку MP3.

OGG Vorbis (*.ogg)
www.vorbis.com



Кодек Vorbis давно знаком геймерам и разработчикам игр, поскольку приглянулся уже многим. Саундтреки к играм, закодированные именно в этот формат, уже не редкость. Секрет такой любви таится в абсолютной бесплатности как кодировщика и декодера, так и исходных текстов. В остальных областях Vorbis заметно отстал, и не всякий меломан решится хранить в нем коллекцию в связи с тем, что кодек качественнее работает на низких битрейтах до 128 Kbps, чем на более высоких, в которых обычно и хранятся музыкальные записи. Решает эту проблему альтернативный кодек GT, созданный программистом под ником Garf. В своем детище он значительно улучшил работу кодека Vorbis с высокими битрейтами. Аппаратная поддержка формата набирает обороты, и на рынке уже есть портативные плееры iRiver, проигрывающие ogg-файлы. Роялем в кустах выглядит и возможность кодирования многоканального звука, доселе не доведенная до ума и потому не применяющаяся. Правда, в этом случае предстоит нелегкая борьба с AAC. Одно неудобство – внутри архива с кодеком нет Windows-оболочки, и все операции над файлами придется проводить из командной строки.



Monkey's Audio (*.ape)
www.monkeysaudio.com

Формат *.ape, в который кодирует Monkey's Audio, самый популярный среди lossless-кодеков. О нем слышали даже те, кто не знает, что такое «сжатие без потерь». Причиной популярности является бесплатность кодека и весьма качественное сжатие потока, которое превосходит даже компрессию традиционным архиватором WinRAR при максимальных настройках. Поддержка формата реализована в ряде проигрывателей (например, в Foobar2000), плагин для Winamp поставляется вместе с самим Monkey's Audio, а для всех оставшихся плееров можно установить один из DirectShow-фильтров (например, Radlight). Единственный минус этого формата – присутствие только на платформе Windows. Плагин для воспроизведения поддерживает все популярные функции вроде *gapless* и *replaygain* и ID3-теги подобно MP3. При кодировании потока доступны пять различных степеней сжатия, от Fast до Insane. Последний вариант обеспечивает беспрецедентную степень компрессии, с которой не может сравниться ни один lossless-кодек, но и загрузка процессора при воспроизведении полученного файла также оказывается немаленькой. Установив дистрибутив Monkey's Audio, вы к тому же получите возможность кодировать и некоторыми другими форматами, в числе которых OGG, WavPack, Shorten, Lame. Все они также поддерживаются через графическую оболочку.

MusePack (*.mpc)
www.musepack.net



Первоначальное название проекта было Mpeg Plus, но позднее его пришлось поменять на более нейтральное MusePack. Однако на качестве кодера это никак не сказалось, и он до сих пор является образцом для подражания среди lossy-кодеков, поскольку позволяет создавать небольшие MPC-файлы с переменным битрейтом и потрясающим звучанием. В MusePack также настраивается качество кодирования, реализованное в виде нескольких пресетов, каждый из которых рассчитан на определенный диапазон. Так, максимальное качество достигается при использовании пресета braindead, работающего в пределах от 232 до 278 Kbps. Однако считается, что применение braindead излишне – отличное качество кодек демонстрирует даже на standard. Одна из интересных особенностей MusePack в том, что он позволяет брать в качестве исходного материала не только WAV-файлы, но и закодированные большинством популярных lossless-кодеков (*.flac, *.pac, *.ape, *.ofg), что весьма похвально и вполне объяснимо. Ложкой дегтя на этот раз является отсутствие поддержки многоканального звука, а вот аппаратная поддержка в плеерах не за горами.

WavPack (*.wv)
wavpack.com



Первоначально этот формат был сугубо lossless, но впоследствии в него было добавлено сжатие с потерями. Почти уникальной способностью WavPack является его умение создавать в гибридном режиме одновременно два файла: один из них является lossy-файлом, а другой – корректирующим, с помощью которого в любой момент первый удастся восстановить до состояния lossless. Поскольку оба файла раздельные, то lossy-часть спокойно копируется и прослушивается отдельно от второй. При всем этом lossy-составляющую можно сделать весьма качественной, использовав высокий битрейт (по умолчанию – 320 Kbps). По качеству сжатия WavPack отстает от лидеров, но до аутсайдера в лице WMA ему все же далеко. Бесплатность кодека делает его еще более конкурентоспособным, а наличие плагинов для Winamp, Foobar2000 и Apollo облегчит жизнь пользователям, хотя они и не устанавливаются автоматически, а лежат внутри архива с кодеком и утилитой WavPack frontend.

Словарь меломана

Codec (coder-decoder) – пакет из двух программ, одна из которых занимается кодированием сигнала, а другая – его декодированием (воспроизведением).

Lossless – этим термином обозначают кодеки, которые производят сжатие аудиопотока без потери качества. Сжатые таким кодеком композиции всегда можно распаковать и получить исходники первоначального качества.

Lossy – таковыми считаются все кодеки, которые при сжатии удаляют определенное количество информации из потока. После подобного сжатия восстановить оригинал невозможно.

Gapless Output – беспрерывное воспроизведение треков без пауз между ними. Такая возможность учитывается при создании плагинов к проигрывателям. Или не учитывается...

CBR (Constant Bitrate) – довольно неэффективный метод, при котором аудиопоток кодируется с постоянным битрейтом. Независимо от сложности композиции каждая секунда занимает равное количество байтов.

VBR (Variable Bitrate) – «интеллектуальный» метод кодирования, при котором битрейт потока варьируется с учетом сложности в заданных пользователем пределах. Дает возможность значительно сэкономить место по сравнению с CBR.

ReplayGain – технология, позволяющая уравнять громкость разных файлов при воспроизведении. Эффект достигается с помощью специальных тегов, записываемых в аудиофайлы, сам же аудиопоток остается нетронутым.

Смотрите глубже!

Максим Капинус

В 1989 году изобретение Кристофера Тайлера разделило человечество на две неравные части. Одна часть умеет рассматривать странные бессмысленные картинки, называемые стереограммами, а другая – нет. Более того, первые, скосив глаза, видят в них скрытые трехмерные объекты, а вторые – лишь разноцветную текстуру, и это их чрезвычайно угнетает. Тем не менее стереограммы за двадцать с лишним лет завоевали популярность в мире, и количество «зрячих» продолжает неустанно расти. И если у вас уже был негативный опыт рассматривания стереограмм, попробуйте еще раз – рано или поздно вам обязательно откроются волшебные возможности этого интересного изобретения.



Довольно легкая стереограмма, на которой изображено...

С Easy Stereo изобретать велосипед не придется

Как это устроено

Принцип работы стереограммы основан на свойстве человеческих глаз оценивать расстояние до предметов. Стереоизображение в человеческом мозге образуется путем совмещения картинок, полученных от обоих глаз, и угла, под которым сходятся линии наблюдения, идущие от глаз к объекту. На основании этих данных мозг и определяет степень удаления объекта от смотрящего. Стереограмма фактически обманывает мозг, подставляя ему для анализа фальшивое изображение, составленное с учетом особенностей человеческого восприятия. Создается такое стереоизображение с помощью двух исходных картинок. Одна – это карта глубины объекта, который должен увидеть зритель, а вторая может быть простой фоновой текстурой, выбранной на свой вкус. Основной труд при создании стереограммы – правильная отрисовка карты глубины, которая представляет собой черно-белое изображение с 256 градациями серого. Чем светлее точка – тем «ближе» она будет при просмотре готовой стереограммы. С помощью компьютерного алгоритма (суть изобретения Кристофера Тайлера) происходит совмещение двух изображений для получения трехмерного эффекта при рассмотрении картинки определенными методами.

Первые стереограммы имели два раздельных изображения и назывались стереопарами. Обе картинки были с виду одинаковы, но создавались с учетом того, что каждая из них будет восприниматься «своим» глазом. Для этого объект фотографировался два раза со смещением в 6 см (расстояние между человеческими глазами). Получались два изображения, имитирующие то, что должны видеть глаза по отдельности. Поскольку смотреть на две картинки одновременно человек не в состоянии, приходится немного «косить», чтобы обе составляющие слились в одно изображение.

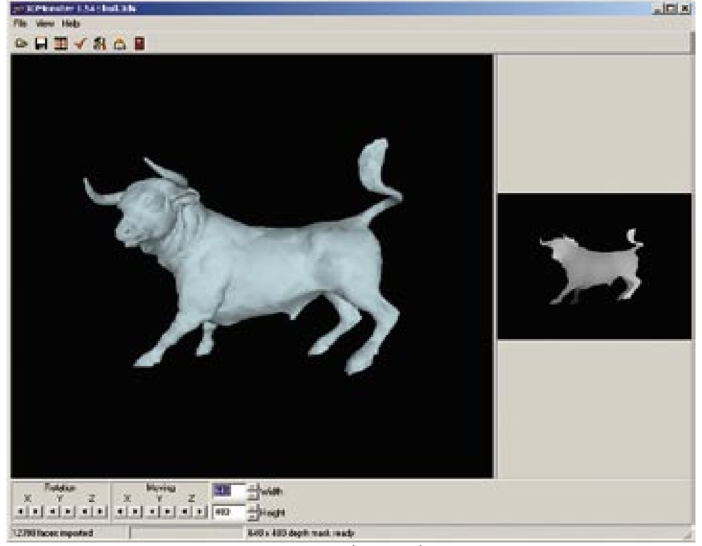
Благодаря простоте принципа стереограммы можно копировать на ксероксе, печатать на принтере и даже посылать по факсу – волшебство не теряется при тиражировании.

Как прозреть

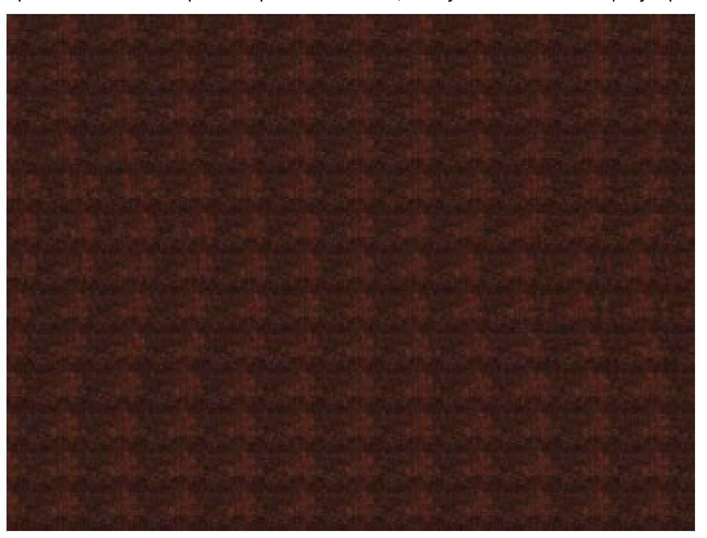
Около 2% населения Земли физически неспособно увидеть скрытое изображение на стереограмме из-за особенностей зрения. Еще 30% столкнутся с трудностями в этом сложном деле, но в действительности для них нет никаких препятствий. Остальные 68% вообще не должны жаловаться на проблемы, и после пары-тройки тренировочных просмотров все у них пойдет как по маслу.

Существует несколько методов разглядывания стереограмм, но самый действенный из них – так называемый параллельный. При рассматривании вы должны расслабить глаза, сфокусировав их на чем-нибудь позади изображения. После этого просто переведите глаза обратно на картинку, но постарайтесь не менять фокуса. Так как при изготовлении стереоизображения используется многократно повторяющаяся текстура, то на ней практически всегда можно отыскать элемент, выделяющийся своим узором. Выбрав два таких элемента, расположенных на одной горизонтальной линии, мы получаем шаг стереограммы. Расслабив глаза, постарайтесь свести оба этих элемента в один и некоторое время смотрите на него, пока постепенно не начнет проявляться трехмерное изображение.

Второй метод называется перекрестным и подразумевает фокусировку глаз не позади изображения, а перед ним. Для этого используют любой подручный предмет вроде ручки или карандаша, который располагают перед картинкой на расстоянии 20 см от кончика носа. Вся сложность метода в том, что нужно попытаться сфокусиро-



Процесс создания стереограммы про белого бычка в 3DMonster



А вот и готовый бычок. Кто бы мог подумать...

вать взгляд одновременно на изображении и на объекте перед ним. Поскольку методы противоположные, то и результат в обоих случаях будет различным. Стереограммы обычно делают, ориентируясь на параллельный метод, но на некоторых сайтах, посвященных этой тематике, изображения содержатся в обоих вариантах исполнения для комфортного просмотра всеми желающими. В любом случае, если вы видите изображение как бы «вывернутым наизнанку», то это означает, что вы применяете не тот метод. Каждый последующий раз смотреть на стереограмму будет гораздо легче, а вскоре и вовсе можно будет практически сразу различать 3D-изображение. К тому же офтальмологи признали лечебное воздействие от рассматривания магических картинок, особенно помогающее людям, у которых работа связана с постоянным напряжением глаз (читай: всем пользователям ПК). Такие тренировки позволяют укрепить глазные мышцы и благотворно влияют на зрение.

Как сделать

Необязательно обшаривать Интернет на предмет галерей со стереограммами или теребить знакомых – с помощью простого домашнего компьютера можно сделать стереограммы собственного производства, которые будут не хуже. Для этого понадобятся программы наподобие **Easy Stereo** (*stereo.victorovich.com*) или **3DMiracle** (*www.ixtlan.ru*). Easy Stereo более проста в обращении и подойдет каждому домашнему пользователю. В плюсах у программы не только удобное управление, но и поддержка как растровых (*.bmp) карт глубины, так и самостоятельная отрисовка их из файлов 3D Studio (*.3ds). Естественно, трехмерные модели намного предпочтительней готовых карт, которые найти довольно трудно, а делать самому еще трудней. С моделями все гораздо проще и интересней, поскольку их можно вращать и выбирать свои ракурсы. Найдите какой-нибудь старый диск с 3D-моделями или скачайте бесплатные модели из Интернета, и полученной коллекции стереограмм вам хватит надолго.

Разработчики из Urry Software Lab разделили процесс создания стереограммы на две части: **3DMonster** занимается изготовлением карт глубины из все тех же файлов *.3ds, а **3DMiracle** трансформирует их в готовые стереоизображения. Плюс этого комплекта – умение создавать не только статические стереограммы, но и анимированные. Да-да, вы не ослышались – теперь в моде не простые картинки, а трехмерные видеофайлы, в которых можно наблюдать все те же объекты, только крутящиеся. Фактически программа просто рендерит последовательность стереограмм, которые потом объединяет в один видеофайл формата *.avi. Научиться смотреть такие «фильмы» немного сложнее, но и эффект от их просмотра несравнимо больший.

Классы и виды

Стереопары – так назывались первые стереограммы, состоящие из двух изображений, при совмещении дававших стереоэффект.

Двухцветные стереофотографии – фотографии, сделанные с применением цветных фильтров. Рассматриваются с помощью специальных двухцветных очков.

Стереограммы, созданные из случайных точек (SIRDS – Single Image Random Dot Stereogram), – обычные стереограммы, созданные с помощью карт глубины и расположенных по алгоритму случайных точек.

Текстовые стереограммы (SIRTS – Single Image Random Text Stereogram) – вместо точек символы ASCII.

Анимированные стереограммы – последовательность стереограмм с движущимся объектом, объединенная в видеофайл.

Стереограммы в Интернете

svt.narod.ru – небольшой сайт с четырьмя галереями стереограмм и кратким пояснением о способе их просмотра.

www.vision3d.com – интересный англоязычный сайт о благотворном влиянии стереографии на зрение и тренировках глаз с их помощью.

fota.mota.ru/authors.php?id=4475 – галерея авторских стереограмм. Очень большое количество, разделенное по нескольким фотоальбомам.

www.fototest.ru/articles/300 – популярно о создании стереофотографии с помощью обычного цифрового фотоаппарата.

torina.fe.uni-lj.si/~zlobec/sang/sang2.html – одно из полезных применений стереограмм – изучение геометрических фигур с помощью стерео.

www.gagin.ru/internet/4/16.html – обширный материал, посвященный всем видам стереоизображения.

www.vern.com/images/index2.html – около сотни стереограмм в формате *.gif.

coder.com/creations/stereo/stereo.html – генератор текстовых ASCII-стереограмм на основе введенных символов. Для совершеннейших маньяков.



Вопросы и ответы

Здравствуйте, уважаемая редакция «ДПК»! Помогите решить проблемку... Я по неосторожности удалил файл C:\WINDOWS\system_32\c_1250 (точно не помню), и во время перезагрузки системы появилось сообщение типа: «Удален или изменен файл системы c_1250. Вставьте оригинальный установочный диск для возобновления файла и нажмите "r" ». Загрузочного «оригинального» диска у меня не было – пришлось покупать диск Windows XP Professional SP1. Во время установки я мог выбирать, в какой из трех дисков будет произведена инсталляция новой «операционки», но оговаривалось, что если я стану устанавливать систему на диск C (у меня 3 диска: C, D, E), то все файлы из папки «Мои документы» будут удалены. Это мне не подходило, и я поместил систему на диск E. Все прошло отлично, но теперь во время загрузки компа я должен выбирать: какую «операционку» загрузить... Подскажите, как избавиться от этого выбора системы. Может, нужно отформатировать диск C (там, где была старая ОС), но формат C не получается сделать... да и, наверно, не нужно. В общем, я не знаю, что сделать...

Андрей, вопрос по e-mail

В действительности, вам стоит вручную удалить старые файлы ОС с диска C, если вы намерены и дальше использовать только версию Windows, установленную на диск E. Главное – предварительно сохраните важные файлы.

А чтобы при загрузке компьютер не спрашивал о требуемой операционной системе, отредактируйте файл *boot.ini* на диске C с помощью *Блокнота*.

В данный момент он должен иметь примерно следующий вид:

[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS=«Microsoft Windows XP Professional» /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS=«Microsoft Windows XP SP1 Professional» /fastdetect

Параметр timeout определяет время в секундах, которое отводится на выбор ОС. А параметр default – систему, загружаемую по умолчанию. Если вы хотите, чтобы всегда загружалась Windows с диска E, приведите раздел *[boot load]* к чему-то вроде

Знакомимся с VirtualDubMod

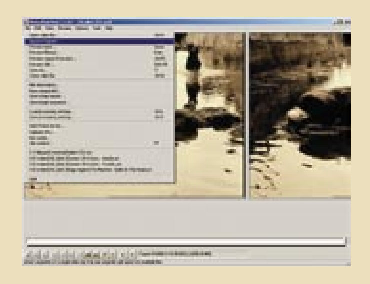


Максим Капинус

В публикациях «ДПК» много раз упоминалась такая полезная программа, как VirtualDub. Обладая солидным инструментарием для редактирования видео, она к тому же является полностью бесплатной, чем и привлекает к себе множество пользователей по всему миру. Исходники проекта доступны на официальном сайте, и появление модифицированных версий не заставило себя ждать. Многие слышали и о NanDub, и о VirtualDubMod (далее VDM). Именно о последней и поговорим подробнее, поскольку она наиболее известна и популярна среди всех модификаций оригинального VirtualDub. Загрузить ее можно с официальной странички (virtualdubmod.sourceforge.net). Из отличительных особенностей VDM отметим работу с форматами *.ac3 и *.dts, поддержку вывода в *.ogm и *.mkv, улучшенную работу AviSynth, несколько аудиопотоков и т. д. В целом, VDM очень удобна для простого редактирования видеофайлов, кодирования, нарезки и склейки. Для начала работы с программой не требуется инсталляции или дополнительной настройки – загруженный дистрибутив после распаковки уже готов к работе.

Интерфейс

Не пугайтесь, увидев два окошка для просмотра – программа предусматривает отображение как первоначального видеофайла, так и результирующего изображения, получившегося в процессе работы. Такой визуальный контроль своих действий весьма полезен при наложении различных фильтров. Для этого в панели кнопок управления имеются две кнопки воспроизведения:



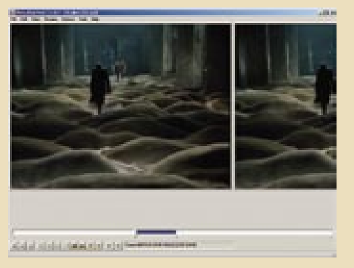
Input и *Output playback*. Кроме других привычных кнопок навигации, панель содержит еще пару интересных – *Scene Reverse* и *Forward*, позволяющих автоматически определять начало другого сюжетного эпизода.

Склеивание нескольких видеофрагментов

Допустим, у вас есть несколько видеороликов, которые нужно склеить в один. Для того чтобы это стало возможным, все фрагменты будущего проекта должны быть практически идентичны по битрейтам аудио- и видеопотоков и частоте кадров (framerate). Если имеющиеся файлы удовлетворяют требованиям, то достаточно открыть первый из них и выбрать команду *File->Append Segment*, указав местонахождение второго куска. Команду следует повторять, последовательно добавляя остальные сегменты.

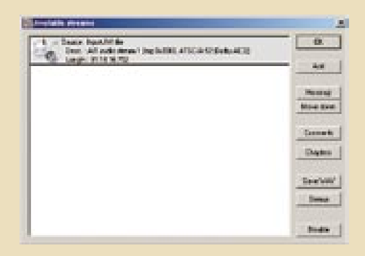
Монтаж и нарезка фрагментов

Для навигации по видеофайлу используем расположенный внизу трэкбар, которым можно управлять как с помощью мыши, так и стрелками курсора на клавиатуре (для покадрового пози-



ционирования). Находим начало «нежелательного» отрезка и нажимаем кнопку *Home*. Теперь определяем конечный кадр и нажимаем *End*. Участок синего цвета на трэкбаре указывает на выделенный фрагмент, который можно удалить простым нажатием *Delete*, или наоборот, сохранить отдельным файлом. Передвижение по ключевым кадрам осуществляется стрелками курсора с зажатой *Shift*.

Сжатие аудиопотока



После того как все работы по монтажу видео завершены и изменений больше не предвидится, необходимо сохранить аудиопоток отдельным файлом, поскольку его тоже нужно сжать, да и при кодировании видео он будет только мешать. Открываем *Stream List* из меню *Stream* и сохраняем находящийся там аудиопоток командой *Save WAV*, после чего отключаем его кнопкой *Disable*. Сохраненный wav-файл можно сжать в MP3 сторонней программой.

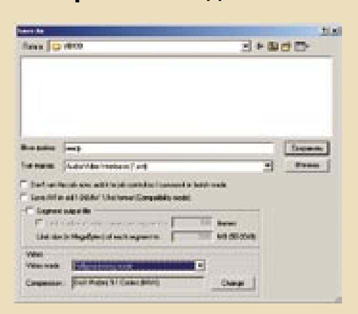
Кадрирование

При захвате видео с камеры или ТВ-тюнера по краям кадра образуются поля черного цвета, которые желательно обрезать. Для этого воспользуемся командой *Filters* из меню *Video*. Добавим (*Add*) из списка фильтров *Null transform*, после чего у нас заработает кнопка *Cropping*, позволяющая отсечь



нужное количество пикселов с каждой стороны кадра. Поскольку этим фильтром мы изменили размер кадра, во избежание ошибки при кодировании его нужно восстановить фильтром *Resize* до исходного.

Кодирование и сохранение видео



Команда *Save As...* в меню *File* имеет все нужное для настройки компрессии прямо перед сохранением файла. Ставим в параметре *Video mode* режим *Full processing mode* и выбираем требуемый кодек, по необходимости настроив его командой *Configure*. После того как кодирование завершится, открываем полученный файл и добавляем в него уже заранее сжатую звуковую дорожку с помощью команды *Add* в том же *Stream List*. Теперь главное при сохранении указать не *Full Processing mode*, а *Direct stream copy*, чтобы лишний раз не пережимать видео, а просто «подклеить» к нему звук.

timeout=1

default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS

Разумеется, точное значение поля *default* вам нужно взять из раздела *[operating systems]* своего файла *boot.ini*.

Если вы решитесь полностью стереть ОС с диска C, то соответствующее ей поле можно удалить из списка. Тогда файл boot.ini будет выглядеть примерно следующим образом

[boot loader]

timeout=30

default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS

[operating systems]

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(3)\WINDOWS=«Microsoft Windows XP Professional» /fastdetect

Разумеется, это только приблизительный вид – все зависит от конкретного содержания *boot.ini* на вашем ПК. И не забудьте сделать резервную копию данного файла перед его изменением.

Уважаемая редакция журнала «ДПК», при использовании MS Windows XP Professional я столкнулся с такой проблемой: во время «попытки» прослушивания Audio CD либо после тривиальной попытки запустить любой другой CD система периодически произвольно перезагружается, а это очень неприятно. Я люблю работать с несколькими приложениями одновременно (пример: MS Word и попытки прослушивания музыки Audio CD или MP3 CD или просмотра Video CD, или обычный CD (игровой либо Multimedia) – и вдруг MS Windows решает произвольно перезагрузиться – в результате происходит потеря данных, набранных в MS Word). И таких примеров можно привести очень много. Иногда такое происходит, даже когда я только пытаюсь запустить CD, не открывая, помимо CD, больше ничего, при этом CD я пробовал запускать, начиная от «фирменных», купленных за границей, и заканчивая «базарными», которые были приобретены на Петровке. Иногда система отлично работает и все читается просто безукоризненно, а вот иногда проблема возникает и дает о себе знать. Вот что еще очень интересно – бывает, я могу безо всяких сложностей просматривать DVD-диски, а случается при просмотре компьютер просто перезагружается, при этом не выдавая никаких сообщений (перед перезагрузкой) о каких-либо ошибках.

Конфигурация ПК опущена, имеется два привода.

Вопрос по e-mail

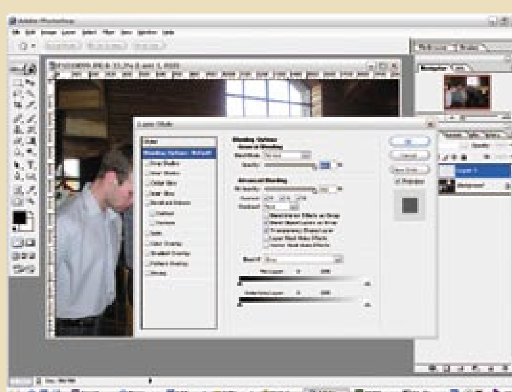
Исправляем ошибки вспышки

Сергей Галёнкин

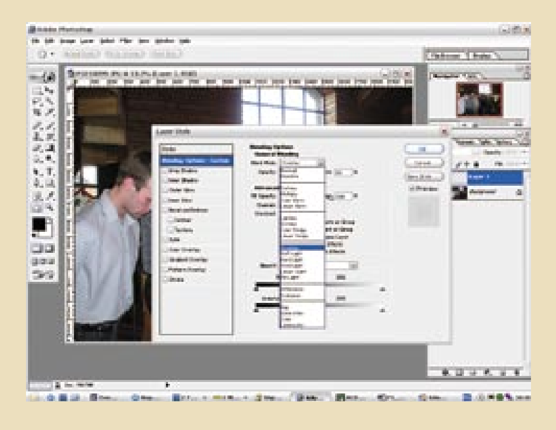
Очень часто при фотографировании в помещениях со вспышкой возникает эффект, когда предметы или люди, находящиеся на небольшом расстоянии от оператора, оказываются пересвеченными, а стоящие чуть поодаль тонут в темноте. Проблема настолько распространенная, что даже удивительно, почему до сих пор нет автоматических средств для ее решения. К счастью, вручную исправить ситуацию совсем несложно.



1 Откройте исходное изображение в *Adobe Photoshop* (подойдет и любой другой редактор, умеющий работать со слоями).



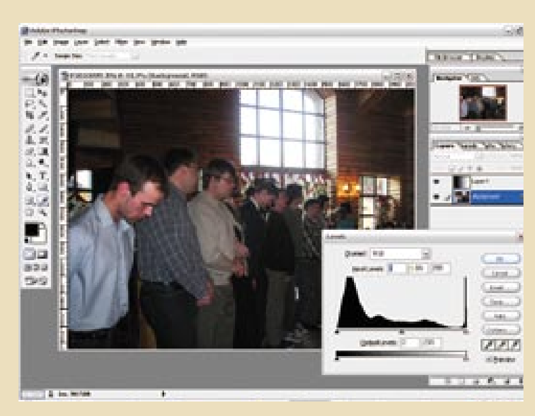
2 Создайте новый слой поверх основного. Зайдите в его свойства (правая кнопка мыши).



3 Поставьте *Blend Mode* в *Overlay*, и прозрачность (*Opacity*) 50%.



4 Выберите инструмент *Градиент* и залейте этот слой от темного к светлому (обратно эффекту вспышки).



5 Выделите нижний слой с картинкой и зайдите в настройку уровней (*Image->Adjustments->Levels*).



6 Перемещайте средний ползунок влево, пока результат вас не удовлетворит.

Однозначно ответить на вопрос, что именно вызывает перезагрузку, не представляется возможным. Скорее всего, ОС перезагружается из-за какого-то конфликта между драйверами, но что именно является причиной, сказать без получения дополнительной информации нельзя. Дело в том, что по умолчанию Windows XP настроена так, чтобы перезапускаться автоматически в случае появления неразрешимых проблем. Чтобы отключить эту опцию, выполните следующие действия.

1. Щелкните правой кнопкой мыши по значку *Мой компьютер*, затем выберите *Свойства* из контекстного меню.
2. Зайдите на вкладку *Advanced*.
3. Щелкните *Settings* в разделе *Startup and Recovery*.
4. Отключите (снимите галочку) пункт *Automatically restart* в подразделе *System failure*.
5. Щелкните *OK* и перезагрузите ПК.

Теперь в случае возникновения проблемы вы точно увидите на экране, какой именно драйвер привел к ее появлению.

Поскольку у вас два привода для дисков, следует предположить, что конфликт вызывают именно их драйверы. Попробуйте, во-первых, отключить один из них ненадолго – если это поможет, значит, дело действительно в них. Также стоит попытаться выключить функцию *Autorun*: описанная вами проблема может появляться из-за нее. Для этого запустите *regedit* (*Пуск->Выполнить, regedit.exe*) и зайдите в раздел *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\CDRom*. Здесь измените значение ключа *Autorun* в *0*.

А можно узнать, будет ли продолжена добрая традиция выставления номеров журнала (статей) на сайт http://itcpublishing.com/dpk/ аналогично прошлому году?

Александр Игнатенко, вопрос по e-mail

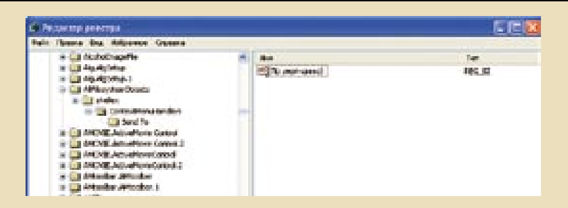
Статьи из журнала «ДПК» все еще находятся на сайте *itc.ua*. Однако режим и механизм размещения теперь несколько отличаются. Поскольку портал ITC.ua – полностью отдельный проект, не привязанный к датам выхода журналов нашего издательства, то статьи на нем появляются в реальном времени: не все сразу за месяц, а по одной–две в день. Соответственно большинство наших материалов вы по-прежнему можете найти на сайте. Но поскольку специального раздела для «ДПК» на *itc.ua* теперь нет (в Сети публикуются статьи и из других журналов), то и ссылок на *itcpublishing.com/dpk* в дальнейшем не предвидится.

У моего приятеля видеоплеер показывает изображение в больших разноцветных квадратах, но при этом звук воспроизво-

Добавление новых команд к контекстному меню Windows

Сергей Галёнкин

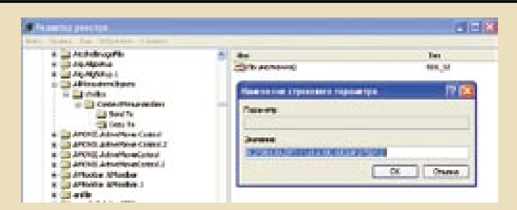
Вы можете сделать управление файлами более удобным, даже не используя файловые менеджеры. Просто добавьте к контекстному меню две новые команды: «*Копировать в папку...*» и «*Переместить в папку...*».



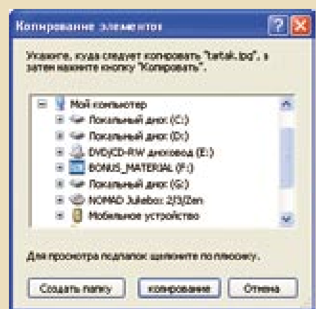
1 **Запустите редактор реестра (*Пуск->Выполнить* и *regedit*) и перейдите в ветку *HKEY_CLASSES_ROOT\AllFilesystemObjects\shellex\ContextMenuHandlers*. Здесь вы уже обнаружите подраздел *Send to* для команды *Отправить*.**



2 **Кликните правой кнопкой мыши по *ContextMenuHandlers* и выберите *Создать->Раздел*. Назовите его *Copy To*. Дважды щелкните иконку *(По умолчанию)* справа и введите *{C2FBB630-2971-11d1-A18C-00C04FD75D13}*.**



3 **Аналогично пункту 2 создайте раздел *Move To* с ключом *{C2FBB631-2971-11d1-A18C-00C04FD75D13}*. Обратите внимание, что от предыдущего он отличается одной цифрой в конце первой части.**



4 **Чтобы использовать новые команды, щелкните правой кнопкой мыши на файле и выберите *Копировать в папку...* или *Переместить в папку...* после чего укажите требуемую директорию.**

Отключаем ненужные службы Windows

Сергей Галёнкин

Если ваш компьютер не напичкан всем тем железом, которое потенциально можно установить в современный ПК, и не подключен ко всем мыслимым и немыслимым сетям, то вы можете немного выиграть в производительности, отключив часть неиспользуемых служб Windows XP. Для этого зайдите в *Пуск->Панель управления->Администрирование->Службы*.

Для начала список служб, которые нельзя отключать ни при каких условиях. Это *Plug-and-Play*, *Удаленный вызов процедур (RPC)*, *Определение оборудования оболочки*, *Windows Audio*, *Инструментарий управления Windows* и *Рабочая станция*. Для них тип запуска должен быть установлен в *Авто*.

А вот с оставшимися службами можно и поэкспериментировать. Например, *Диспетчер очереди печати* установите на *Вручную*, если нет принтера или вы редко печатаете. Если в вашем компьютере отсутствует привод для сменных дисков (что вряд ли, конечно) или вы нечасто их используете, можно смело избавиться от *Диспетчера логических дисков*. Запомните: не отключайте службы совсем, достаточно изменения режима запуска на *Вручную*. Если у вас отсутствует ленточный накопитель, то служба *Съемные ЗУ* также не потребуется.

Вы используете смарт-карты? Маловероятно. Тогда избавьтесь от соответствующего сервиса *Смарт-карты*. А если нет CD-RW-привода, то *Служба COM записи компакт-дисков* также не нужна. На вашем компьютере только один пользователь? Так долой *Совместимость быстрого переключения пользователей*. Работаете с источником бесперебойного питания? Если нет, то и соответствующая служба не потребуется. На клавиатуре (сканере) есть расширенные клавиши или вы ограничиваетесь стандартными? Во втором случае можете отключить *Доступ к HID-устройствам*.

Вы подключены к сети и управляете удаленно каким-нибудь сервером? Если нет – избавляйтесь от *Службы сообщений* и *Оповещателя*. А в случае использования внешнего брандмауэра можно отказаться от услуг встроенного в Windows XP: *Брандмауэр Интернета (ICF)/Общий доступ к Интернету (ICS)* и *Служба шлюза уровня приложений*. Если ваш компьютер не является шлюзом доступа в Интернет, можно также деактивировать *Диспетчер подключений удаленного доступа* и *Службу сетевого расположения (NLA)*. А если сеть вообще отсутствует и вы не имеете соединения ни с ЛВС, ни с Интернетом, убирайте *Сервер*, *DHCP-клиент*, *DNS-клиент*, *Веб-клиент*, *Модуль поддержки NetBIOS через TCP/IP* и *Удаленный реестр*.

Иногда после смены видеокарты с ATI на NVidia (или наоборот) соответствующие сервисы все равно остаются. Так что если вы больше не используете оборудование NVidia, можете избавиться от *Nvidia Display Driver Service*, а в случае с ATI – от *ATI Hotkey Poller* и *ATI Smart*. В вашей системе отсутствуют и сканер, и цифровой фотоаппарат? Смело убирайте *Службу загрузки изображений (WIA)*.

После того как вы закончите отключение всех неиспользуемых служб путем установки типа запуска для них в значение *Вручную*, не забудьте перезагрузить компьютер. Если вдруг что-то пойдет не так, как предполагалось, вы всегда можете активизировать нужный сервис, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выбрав *Пуск*.

дится, посоветуйте, что надо установить.

Вопрос по e-mail

Вам нужны соответствующие видеокодеки для воспроизведения фильмов. В большинстве случаев помогает установка фильтра FFDShow. Если ничего не изменится, загрузите какой-нибудь кодек-пак с сайта *free-codecs.com* и инсталлируйте его, обычно это решает все проблемы.

Поставил «STARWARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC»

Поначалу все нормально. Работает без проблем.

Но когда дохожу до места, где герой ведет разговор со «Скользким типом» (©Андрей Грабельников), тормозит неимоверно. Требования вроде подходят (P4-1,6, 256 MB, GF 2 GTS-2 64 MB).

Попробовал разными героями, разными настройками, но никакого эффекта.

Драйверы самые свежие, DirectX 9.

Вопрос по e-mail

К сожалению, ваша видеокарта – это тот минимум, при котором «SW: KOTOR» запускается, ожидать высокой скорости работы в современных играх на GeForce2 GTS не стоит. Советуем вам поменять ее на что-то более современное.

Я встановив програму dBpoweAMP Music Converter 10 RC1 (dpk - cd 11 2003), загрузив dBpowerAMP-codec-wmav2. Я можу конвертувати музику з MP3 в WMA, а навпаки не можу. Порадьте щось.

Пономар Сергій

Вам нужен кодек Central WMA с официального сайта dBpowerAMP Music Convertor (*www.dbpoweramp.com/codec-central-wma.htm*). Заодно загрузите свежую версию самой утилиты с *www.dbpoweramp.com/dmc.htm*.

Недавно я купил MMORPG «Сфера», а на коробке с игрой обнаружил надпись: «Для нормальной работы игры на вашем компьютере должны быть открыты для доступа следующие порты: 1900 (протокол TCP/IP), 2234 (протокол TCP/IP), 25858 (протокол UDP)». Подскажите, как эти порты открыть.

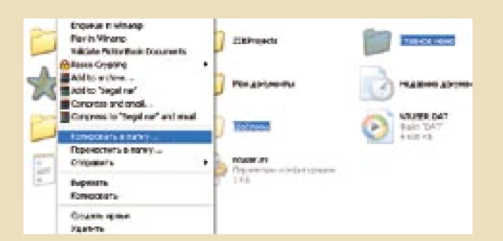
Денис Бадзьо, Донецк

В Windows XP зайдите в *Сетевые соединения* (через *Панель Управления->Сеть*) и щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме для вашего подключения к Интернету. На вкладке *Дополнительно* нажмите кнопку *Настройка*. Здесь вы можете отметить галочками те протоколы и служ-

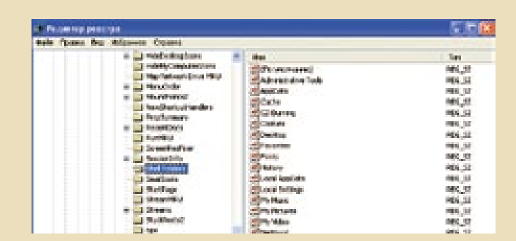
Перемещение стандартных папок Windows XP

Сергей Галёнкин

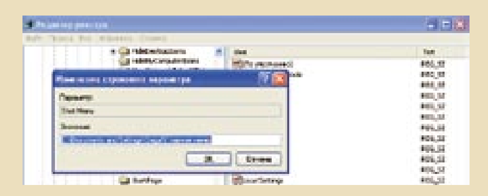
По умолчанию все важные папки операционной системы находятся на диске C:. Чаще всего имеет смысл переместить некоторые из них в более безопасное место (например, в другой раздел), чтобы обеспечить сохранность данных в случае краха ОС. Мы уже писали о переносе папок *Program Files* и *Мои документы*, сегодня расскажем о резервировании других важных директорий, вроде *Избранное* или *Главное меню*.



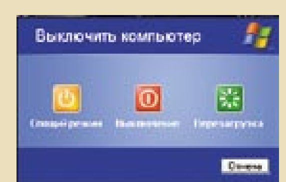
1 Сначала скопируйте необходимые папки в предполагаемое для них новое место, например на диск D:.



2 Теперь запустите редактор реестра (*Пуск->Выполнить* и *regedit*) и перейдите в ветку *HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Shell Folders*.



3 Отредактируйте ключи в ветке *Shell Folders* так, чтобы они указывали на новое положение скопированных вами папок.

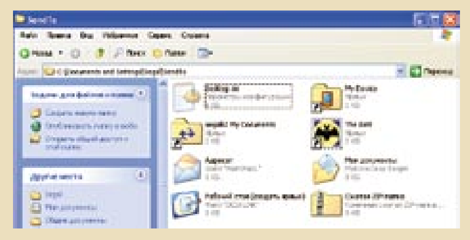


4 Перезагрузите компьютер. Если все получилось, исходные папки с диска C: можно смело удалять.

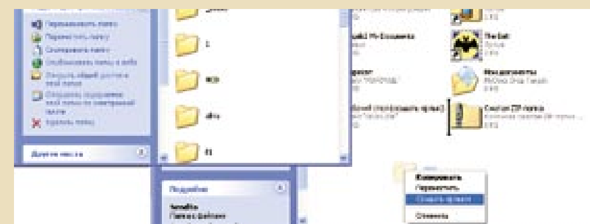
Улучшаем команду контекстного меню Отправить

Сергей Галёнкин

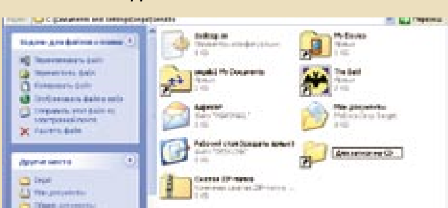
Если вам часто приходится копировать файлы в одну и ту же папку, вы можете облегчить себе задачу, добавив ее в список целевых для команды контекстного меню *Отправить*.



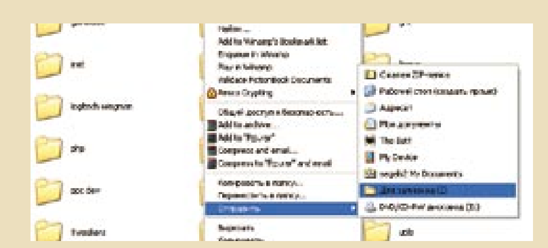
1 Перейдите в папку *C:\Documents and Settings\ИМЯ_ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ\SendTo*. Если папка SendTo не видна, включите отображение скрытых файлов и папок в *Сервис->Свойства папки->Вид*.



2 Теперь найдите ту папку (или папки), в которую вам часто приходится копировать файлы. Перетащите ее правой кнопкой мыши в директорию *SendTo* и выберите *Создать ярлыки*.



3 Переименуйте получившийся ярлык во что-нибудь запоминающееся. Повторите пункты 2–3 для всех папок, которые часто используете.



4 Теперь вы можете копировать файлы в выбранную папку, щелкнув на них правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню *Отправить* нужный пункт.

бы, которым разрешен доступ в Сеть. Если интересующих вас протоколов здесь нет, добавьте их вручную, щелкнув по *Добавить*.

Учтите, что это работает только со стандартными средствами Windows XP – Internet Connection Firewall. Если вы дополнительно пользуетесь отдельным брандмауэром, его нужно будет настраивать вручную. Обычно достаточно занесения программы (в данном случае «Сферы») в список разрешенных.

Создал под WinXP динамический диск. Хотел преобразовать его в обычный, но не смог. Как это сделать без потери (или хотя бы с минимальными потерями) информации?

Лактионов Ю. В.

Обратное преобразование требует уничтожения всей информации на диске, поэтому вам необходимо сохранить все важные данные на другом винчестере или на CD/DVD – по вашему выбору. Операция довольно сложная, так что убедитесь в том, что вам действительно нужно вернуться к базовому диску.

Если у вас в системе два (или больше) диска, то загрузитесь с ОС, которая находится на другом, не динамическом диске. Затем нажмите кнопку *Пуск* и выберите *Панель управления->Производительность и обслуживание->Администрирование*. Дважды щелкните значок *Управление компьютером* и выберите пункт *Управление дисками*.

Последовательно щелкайте правой кнопкой мыши на динамических разделах диска и выбирайте *Удалить раздел*. После полного их удаления выберите команду *Преобразовать в базовый диск*. Далее вам придется снова создать логические разделы, отформатировать их и записать на них информацию.

Если ваш динамический диск – единственный в системе, то нужно загрузить компьютер с установочного диска Windows XP и зайти в консоль восстановления под логином и паролем администратора.

Затем наберите *diskpart*. В строке программы DISKPART введите *list volume*. Вы увидите список разделов. Наберите *select volume=n* (где *n* – номер раздела или его буква). Далее – *delete volume*. Повторяйте *select* и *delete* до удаления всех логических разделов с динамического диска. После этого введите *list disk* и получите список дисков. Наберите *select disk n* (где *n* – номер динамического диска). Введите *convert basic*. По завершении процедуры перезагрузите ПК с установочного диска Windows XP и проинсталлируйте операционную систему.

Присылайте свои вопросы в раздел F1 по адресу *ask@itc.ua*.

Создание образа диска в PowerQuest Drive Image

Максим Капинус

Ни одна операционная система не живет вечно. Постоянно устанавливаемые и деинсталлируемые программы и игры рано или поздно сделают свое «черное» дело и заставят вас вспомнить с ностальгией о тех временах, когда ваша Windows еще была «белой и пушистой», занимала в три раза меньше места на жестком диске и загружалась в пять раз быстрее.

Если вы не меняете материнские платы и платформы каждый месяц, то идеальным вариантом для скорейшего получения кристально чистой Windows станет создание образа системного диска с только что установленной ОС. В этом случае целый раздел винчестера копируется и записывается в архивный файл – при возникновении проблем достаточно просто «развернуть» этот файл и получить новорожденную систему без всяких утомительных настроек.

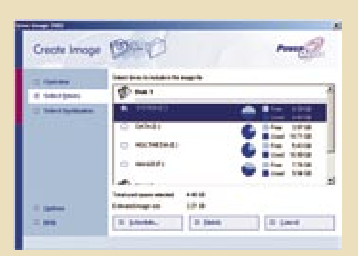
Такой вариант восстановления также может пригодиться при установке Windows на несколько компьютеров одинаковой конфигурации, что позволит значительно сократить затраченное время. Как провести такую процедуру с помощью Acronis True Image или Norton Ghost, рассмотрено в материале Ростислава Панчука «Экспресс-установка Windows» («ДПК», № 8–9, 2004), а мы остановимся подробнее на применении другого известного продукта – PowerQuest Drive Image.

Заметим, что в нем имеется замечательная утилита для просмотра содержимого готовых образов – ImageExplorer. Если внутри одного из них осталась необходимая вам информация, а распаковывать сам образ совсем не хочется, то можно просто выбрать нужную папку или файл и нажать Restore.

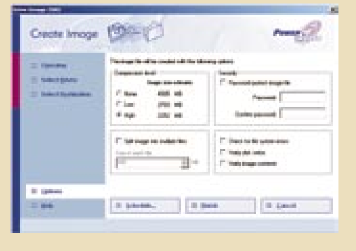
Итак, снимать копию желательно со свежеустановленной системы с настроенными драйверами (можно даже проинсталлировать все необходимые программы):



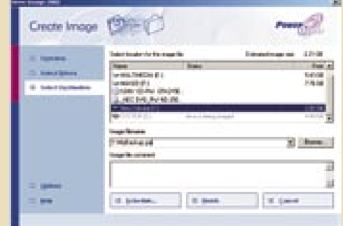
1 Создаем с помощью утилиты Create Rescue Diskettes пару дискет, необходимых для восстановления образа диска. Одна дискета будет загрузочной, а на второй разместится DOS-версия Drive Image.



2 Запускаем Drive Image и выбираем пункт Create Image. Можно воспользоваться и специальным помощником, но тут и так все очень просто. Выбираем искомый раздел на диске (или даже несколько) и смотрим на предположительный размер образа чуть ниже.

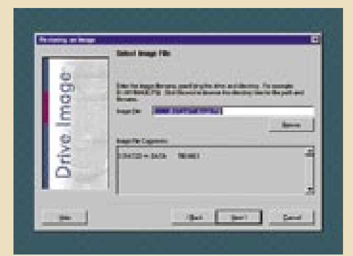


3 На закладке с опциями указывается уровень компрессии в зависимости от имеющегося свободного пространства и желаемой скорости создания образа. Файл-образ можно разбить на мелкие части для последующей записи, к примеру на несколько компакт-дисков.

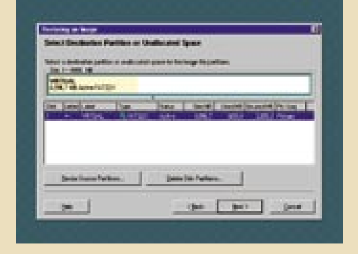


4 Местоположение готового файла нужно выбирать с учетом его размеров и особенностей файловой системы FAT32. Если у вас нет разделов NTFS, а ожидается образ больше 4 GB, то придется поделить его на части, предварительно определив их размер.

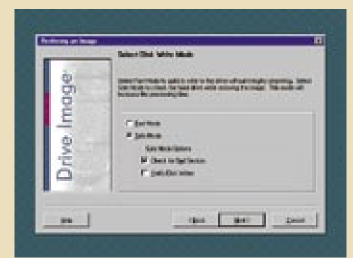
Восстановление системного диска с помощью файла-образа



1 Поставим в BIOS загрузку с флоппи-дисковода и запустимся с созданных ранее дискет. Автоматически загрузится DOS-версия Drive Image. Выбираем пункт Restore Image и указываем путь к образу.



2 Если у вас несколько физических дисков, то выберите тот, на котором расположен восстанавливаемый раздел. Будьте предельно внимательны – в результате ошибки вы можете удалить информацию с другого логического диска. Ориентируйтесь по именам и размерам разделов.



3 Из двух режимов записи определите наиболее подходящий. Safe Mode проведет постпроверку диска на поврежденные сектора и проверит записанную информацию на ошибки. Fast Mode ограничится быстрым восстановлением.



Хитрости с реестром

Сергей Галёнкин

Редактор реестра *regedit* – очень простой и вместе с тем эффективный способ внести изменения в поведение Windows и других программ без применения дополнительных внешних утилит. Для его запуска нажмите *Пуск->Выполнить*, введите *regedit* и щелкните *OK*.

Заголовки окон IE и Outlook

Зайдите в *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Internet Explorer \ Main*. Создайте строковое значение *Window Title* и введите любой текст по своему желанию – он заменит стандартный заголовок окна Internet Explorer. Аналогичную операцию можно проделать и с Outlook Express. Перейдите в *HKEY_CURRENT_USER \ Identities \ {Ваш-ID } \ Software \ Microsoft \ Outlook Express \ 5.0*, найдите ключ *WindowTitle* и отредактируйте его.

Изображения на панели инструментов IE

Чтобы подложить свою картинку в качестве фона для панели инструментов IE, предварительно сохраните ее в формате .bmp. Затем в разделе *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Internet Explorer \ Toolbar* создайте ключ *BackBitmap* и введите в него полный путь к изображению.

Как скрывать неиспользуемые элементы в Избранном

Если у вас в *Избранном* имеется много закладок, то будет полезно скрывать те из них, которыми вы давно не пользовались. Зайдите в *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Internet Explorer \ Main* и создайте ключ *FavIntelliMenus*. Введите значение *YES*, чтобы включить эту функцию, или *NO*, чтобы отключить ее.

Кэширование видео в Windows XP

Всякий раз, когда вы открываете AVI в Windows XP, информация из файла читается заранее – до того как она действительно понадобится. В случае с большим файлом это может потребовать много процессорного времени и памяти и привести к задержкам при воспроизведении. Чтобы отключить функцию предварительного чтения, зайдите в *HKEY_CLASSES_ ROOT \ CLSID \ {87D62D94-71B3-4b9a-9489-5FE6850DC73E}* и переименуйте его в *-{87D62D94-71B3-4b9a-9489-5FE6850DC73E}* (добавлен минус в начале).

Последние файлы Windows Media Player

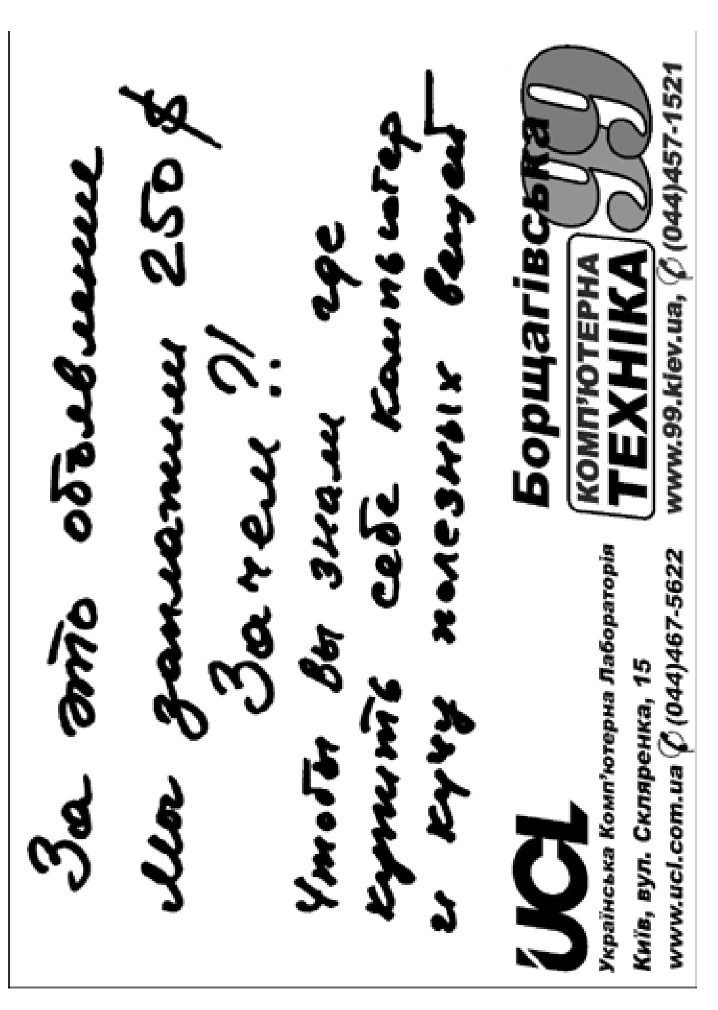
Как и многие другие приложения Windows, Media Player хранит список недавно открытых файлов, что не всегда приемлемо, особенно, если у вас есть маленькие дети. Чтобы отключить эту функцию, зайдите в *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ MediaPlayer \ Preferences*. Создайте или отредактируйте ключ *AddToMRU* и поставьте значение *00*. Для включения списка измените его же на *01*.

Улучшение MS Office

Чтобы навсегда избавиться от надоедливого помощника, зайдите в *HKEY_CURRENT_USER \ SOFTWARE \ Microsoft \ Office \ (НОМЕР ВЕРСИИ) \ Common \ Assistant* и удалите все ключи в этой ветке.

Для того чтобы убрать панель помощи из Word XP, зайдите в *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Office \ 10.0 \ Common \ Toolbars \ Settings* и создайте ключ *Microsoft Word AWDropdownHidden* типа *DWORD* со значением *1*.

При копировании нескольких частей текста в буфер обмена в Office 2000 появляется соответствующее окно. От него можно избавиться, зайдя в *HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Office \ 9.0 \ Common \ General* и создав ключ *AcbControl* типа *DWORD* со значением *1*.





КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НОУТБУКИ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

НАЙНИЖЧІ ЦІНИ на комп'ютери комплектуючі та мобільні телефони



268-96-41
451-70-46
451-66-54
538-17-07
538-17-27

кредит
Ⓜ Либідська
www.pulsar-ltd.kiev.ua



Лівий берег, м. Київ:
вул. Червоноткацька, 18-Б
т./ф. (044) 537 26 05
т. (044) 559 76 28

Правий берег, м. Київ:
вул. Жилянська, 97
т. (044) 459 68 29
т. (044) 494 39 30
т/ф (044) 236 89 36

www.novostar.net computers@novostar.net

Надійні комп'ютери для стабільної роботи

Монітори (3 роки гарантії):

17" SAMSUNG 793 S	118
17" LG 710BH FLATRON 1024x768@85Hz, TCO'99	131
17" LG 710PU FLATRON 1024x768@100Hz, TCO'03	144
17" SAMSUNG 797 DF	176
15" TFT LG 1515S	305
17" TFT LG 1715S	394
17"TFT SAMSUNG 172V	427
19" MITSUBISHI DiamondPro 930 SB	450

Оптичні приводи:

CD-ROM 52x LG	14
DVD-ROM 16x/40x SONY	29
CD-RW 52x32x52x LG	27
CD-RW 52x32x52x ASUS "QuieTrack"	34
DVD-ROM 16x +CDRW 52x32x52x, SONY	46
DVD -RW/+RW LITE ON 12x4x/8x 4x+48x 24x 48x	86

Материнські плати:

MB Socket A, KM266 ECS, video, LAN	41
MB Socket 478, Intel 845GV ECS, video, LAN	47
MB Socket A, KM400 ECS, Lan, video	46
MB Socket 478, ALI 1683/1563, Albatron PX848 LIKE, LAN	47
MB Socket A: KT600 ECS, LAN	46
MB Socket 478, Intel 865PE, ECS , LAN	65
MB Socket A, nForce2 Ultra 400 ECS, LAN	53
MB Socket 478, i865PE ASUS P4P800SE, SATA, LAN	92

Відеокарти:

GeForce 2MX 400 64M (128Bit)	32
GeForce 4 MX440 AGP8X 64M DDR (128bit), TV-OUT	41
GeForce FX5200 ,128MB DDR, 128bit, TV, DVI	61
GeForce FX5700,128MB DDR, TV, DVI, 128bit	108
GeForce FX5900 XT,128MBDDR TV, DVI, 256Bit Leadtek	186
ATI Rage 128 GL, 32MB SDRAM	21
ATI Radeon 9200, 128MB DDR, 128Bit, AGP8X, TV, DVI	62
ATI Radeon 9550, 128MB DDR, 128Bit, AGP8X, TV, DVI	68
ATI Radeon 9600, 128MB 128 bit, DDR + DVI + TV out	85
ATI Radeon 9600 PRO, 128MB 128 bit, DDR, DVI, TV	117
ATI Radeon 9800 PRO, 256MB, 256 bit, DDR, DVI, TV Club3D	297
ATI Radeon X800 PRO, 256MB, 256bit DDR, DVI, TV	441

•••

Intel Celeron 1700 MHz/MB VIA P4M266A ECS/RAM 256 MB DDR 333/ video 32 MB/HDD 40 GB 7200 Samsung/CD-ROM 52x LG/FDD/Sound 6ch. LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	289
AMD Athlon XP 2000+/MB VIA KM400 ECS/RAM 256 MB DDR333 video 64MB& AGP/HDD 40 GB 7200 Samsung/CD-ROM 52x LG FDD/Sound 6ch./LAN/ATX 300W/KB/Mouse/Pad	296
AMD Athlon XP 2500+(512/333)/MB VIA KT600 A Foxconn/RAM 256 MB DDR 333/video GeForce FX 5200, 128MB DDR(128bit),TV-OUT, DVI HDD 80 GB 7200 Samsung 8MB/CD-RW 52x32x52x LG/ FDD/Sound 6 ch. LAN/ATX 300W/KB/Mouse Optical/Pad	442
Intel Celeron D 2677 MHz(256/533)/MB i865PE, ECS/RAM 256 MB DDR 400/video GeForce FX 5200, 128MB DDR(128bit),TV-OUT, DVI/ HDD 80 GB 7200 Samsung 8MB/CD-RW 52x32x52x LG/FDD/ Sound 6 ch./LAN/ATX 300W/KB/Mouse optical/Pad	450
AMD Athlon XP 2800+(FSB 333, Barton)/MB nForce2 Ultra 400(Dual ch.) ASUS A7N8X-E Deluxe/RAM 512 MB (2*256) DDR 400/video Sapphire ATI Radeon 9600, 128MB DDR(128 bit), DVI,TV-Out/HDD 120GB 7200 Serial ATA Seagate 8 MB/DVD-ROM 16x+CD-RW 52x32x52x SONY Sound 6ch./FDD/LAN/ATX 300W/KB Logitech/Mouse Logitech optical Pad gel	665
Intel Pentium 4 2.8 GHz (1MB/FSB 800 MHz)/MB i865PE(Dual ch.) ASUS P4P800 SE/RAM 512 MB (2*256) DDR 400/video Sapphire ATI Radeon 9600, 128MB DDR(128 bit), DVI,TV-Out/HDD 120 GB 7200 Serial ATA Seagate 8 MB/DVD-ROM 16x+CD-RW 52x32x52x SONY/ FDD/ Sound 6ch./LAN/ATX 300W/KB Logitech/Mouse Logitech optical/ Pad gel	714
AMD Athlon 64 3200+/MB K8T800 Albatron K8X800 PRO/RAM 1024 MB (2*512)DDR400/video Sapphire ATI Radeon 9800 PRO,128MB DDR (256 bit) DVI, TV-Out/HDD 200 GB 7200 Serial ATA Seagate 8 MB/DVD -RW+RW LITE ON/FDD/Sound Creative Live Audigy II/LAN/ATX A-Open A600 350W/KB Logitech/Mouse Microsoft Intellimouse optical/Pad gel	1162
Intel Pentium 4 3.2 GHz (512MB/FSB 800MHz)/MB i875P (Dual ch.) ASUS P4C800 Deluxe/RAM 1024 MB (2*512) DDR 400/video Sapphire ATI Radeon 9800 PRO,128MB DDR (256 bit) DVI, TV-Out/HDD 200 GB 7200 Serial ATA Seagate 8 MB/DVD -RW+RW LITE ON/FDD/Sound Creative Live Audigy II/LAN/ATX A-Open A600 350W/KB Logitech/Mouse Microsoft Intellimouse optical/Pad gel	1264

... Ваша конфігурація

... і інші найкращі комплектуючі, периферія та оргтехніка за самими досяжними цінами!

Гарантія 24 місяці. Якісне обслуговування. Продаж в кредит. Перший внесок - 10%
Розробляємо конфігурацію кожного ПК індивідуально. Модернізація.



XANTEN

Акція!

НИЗЬКІ ЦІНИ

НАЙКРАЩІ УМОВИ

Подробиці на сайті
www.xanten.com.ua

м. Київ, Харківське шосе, 144 а, 2 пов.
тел.: (044) 564-5632
e-mail: xanten@ua.fm

INTERNET

Найкращі тарифи в м. Києві на Dial-Up доступ - ISP "View Net"
тел.: 235-89-20, 459-04-06



Акція:

з 15 по 31 жовтня при активації картки в тарифі "Погодинний" діє тариф **1 грн./год ЦІЛОДОБОВО**
Перші 200 чол. отримують Internet по 75 коп.

ADSL підключення
підключення від 1 грн.
Трафік - від 50 у.е. за 1Gb

Тариф "Погодинний"

з 02:00 до 06:00 (1 грн.) за годину
з 06:00 до 20:00 (1 грн. 50 коп.) за годину
з 20:00 до 02:00 (2 грн.) за годину

ціни вказані з урахуванням ПДВ

2 ГРН./ГОД. 1 ГРН./ГОД. 1 ГРН. 50 КОП./ГОД.
Вью Нет
www.view.net.ua
Інтернет для професіоналів



UNLIMIT CALL BACK
29 уе.
INTERNET
lava@e-post.com.ua

УСЛУГИ



РАБОТА

Хотите поменять работу?
Хотите найти IT-специалиста?

Читайте рубрику «Карьера» в журнале «Компьютерное Обозрение» еженедельно по вторникам.

РАЗНОЕ



1 ОКТЯБРЯ 1997

На торжественной церемонии награждения IEEE Computer Society в Москве были отмечены труды академика С. А. Лебедева (1902–1974), под руководством которого в Украине был создан первый в Европе компьютер – Малая электронная счетная машина (МЭСМ).
www.icfcst.kiev.ua/MUSEUM/Lebedev_r.html



2 ОКТЯБРЯ 1991

Apple, Motorola и IBM официально подписали договор об обмене технологиями в рамках общего проекта PowerOpen. Основным детищем этого сотрудничества стал RISC-процессор PowerPC, широко применяемый во всех областях IT-индустрии.
www.microprocessor.sscc.ru/powerpc-faq

3 ОКТЯБРЯ 1952

В Лос-Анджелесе впервые записали видеоизображение на магнитную ленту. Первый накопитель Model 726 производства IBM мог хранить 1,44 мегабайта информации на катушке диаметром около 12 дюймов. Терабайтовый накопитель IBM появился на свет ровно через 50 лет.
www.thocp.net/hardware/ibm_701.htm

7 ОКТЯБРЯ 1958

Советский спутник «Луна-3» сделал первые снимки обратной стороны Луны. Одно из образований на ее поверхности получило название хребет Советского Союза, но потом выяснилось, что это дефект изображения. На более качественных поздних фото этого «хребта» уже нет.
nssdc.gsfc.nasa.gov/planetary/lunar/lunarussr.html

8 ОКТЯБРЯ 1896

В газете The Wall Street Journal началась ежедневная публикация индекса Доу-Джонса. На сегодняшний момент индекс составляется с учетом ценности акций 30 ведущих компаний США, на долю которых приходится около 1/5 рыночной стоимости всех американских акций.
ftn-trader.chat.ru/fnd/fnd_dji.htm

9 ОКТЯБРЯ 1967

Легендарный революционер и партизан Эрнесто Че Гевара был расстрелян сержантом боливийской армии Марио Тераном, выпустившим в командante шесть пуль. Попавший в плен к американским рейнджерам Че был ранен и страдал от астмы.
che.aha.ru





14 ОКТЯБРЯ 1944

Фельдмаршал Эрвин Роммель кончает жизнь самоубийством, приняв цианистый калий. Причиной стала угроза ареста в связи с участием в «генеральском заговоре», целью которого было убийство Гитлера. Роммель оказался одним из немногих немецких командиров, не замаравших себя военными преступлениями.
militera.lib.ru/bio/koch

15 ОКТЯБРЯ 1967

В Волгограде открыт памятник-ансамбль «Героям Сталинградской битвы». Памятник расположен на Мамаевом кургане, где в 1942–1943 гг. происходили ожесточенные бои. Комплекс является самым посещаемым в России и функционирует круглый год без выходных.
mamayevhill.volgadmin.ru

16 ОКТЯБРЯ 2000

Французская комиссия по обороне представила в парламент 80-страничный документ, в котором доказывается факт прослушивания всех средств коммуникации крупных европейских компаний американской шпионской сетью «Эшелон», использующей около 120 развед-спутников.
www.fas.org/irp/program/process/echelon.htm

18 ОКТЯБРЯ 1867

Состоялась официальная передача Аляски Соединенным Штатам Америки. Боясь, что политика экспансии США рано или поздно приведет к безвозмездному захвату колонии, Россия продала ее территорию за 7 млн. долларов. В США этот день празднуется как День Аляски.
www.vancouver.ru/rak/history_of_alaska.htm
rezanov.krasu.ru/eng/epoch/prodazha.php



19 ОКТЯБРЯ 2000

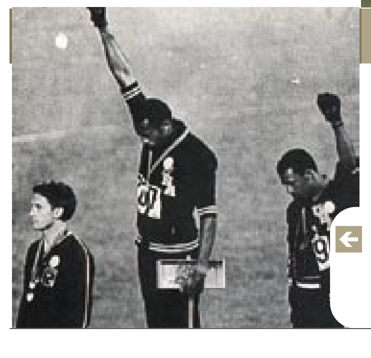
В городе Зиндорфе (Германия) появилась улица Михаэля Шумахера: бывшая улица Крайслера требовала нового названия, поскольку филиал концерна, находящегося на ней, переехал в Берлин. Выбор пал на популярного гонщика «Формулы 1».
www.mschumacher.com

22 ОКТЯБРЯ 1997

Компания Yahoo! приобрела фирму Four11, которая занималась разработками адресных баз данных и ПО для телефонных разговоров в Интернете. С помощью технологии RocketMail, разработанной Four11, была создана, в частности, система Yahoo! Mail.
www.yahoo.com

23 ОКТЯБРЯ 1998

Сотруднику Винницкого отделения Нацбанка удалось совершить самое крупное ограбление банка в истории Украины – он похитил со счетов около 80 млн. гривен (30 млн. долл.). Необходимые пароли попали к нему из-за халатности работников этого финансового учреждения.
www.crime-research.org/library/vinnica.htm



27 ОКТЯБРЯ 1968

На Олимпийских играх в Мексике чернокожие американские спринтеры Томми Смит и Джон Карлос, победившие в беге на 200 метров, на церемонии награждения подняли кулаки в черных перчатках как символ борьбы чернокожих за независимость. Сразу после инцидента спортсмены были отстранены от соревнований и высланы домой.
www.sportsjones.com/sj/349.shtml

28 ОКТЯБРЯ 1886

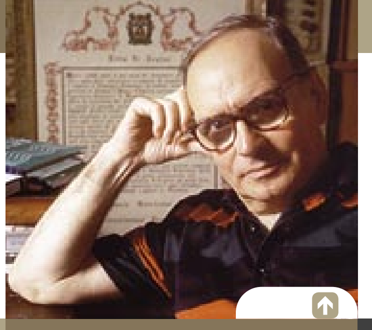
В торжественной обстановке Франция передала США статую Свободы, которую установили в гавани Нью-Йорка. Изваяние было подарено на 100-летие независимости США в знак дружбы между двумя народами. Его автор, скульптор Бартольди, использовал при работе над лицом статуи в качестве модели свою мать.
www.statueoflibertyclub.com



4 ОКТЯБРЯ 1999

Ряд крупнейших банков США в сотрудничестве с Министерством финансов создали центр по контролю и надзору за преступной деятельностью в Интернете. Цель его создания – обнаружение хакерских атак и предупреждение финансовых организаций при возникновении опасности.

www.fsisac.com/index.cfm



5 ОКТЯБРЯ 1962

В Лондоне состоялась премьера первого фильма о секретном агенте Джеймсе Бонде под названием Doctor No. Съемка в этом фильме стала переломным моментом в кинокарьере шотландского актера Шона Коннери, который до этого момента не воспринимал свое актерство всерьез.

www.ianfleming.org/mkkbb/guide/seanconnery

6 ОКТЯБРЯ 2000

В Интернете зарегистрировано 30-миллионное доменное имя. По мнению специалистов из NetNames, больше половины имен зарегистрированы в зоне .com (18 млн.), а среди национальных зон лидируют Великобритания (.uk) и Германия (.de).

netnames.com

10 ОКТЯБРЯ 1865

Изобретатель Джон Уэсли запатентовал бильярдный шар, изготовленный из полимерного пластика (нитроцеллюлозы). Его изобретение быстро стало популярным, поскольку удовлетворяло всем требованиям, а шары из слоновой кости были слишком дорогостоящими.

www.billiard-online.com

11 ОКТЯБРЯ 1928

Родился известный итальянский композитор Эннио Морриконе, автор музыки к более чем 400 фильмам. Трамплином в карьере для него стал фильм Серджио Леоне и Бернардо Бертолуччи «За пригоршню долларов», несмотря на псевдоним Лео Николс, который использован в титрах.

www.morricone.it

12 ОКТЯБРЯ 1971

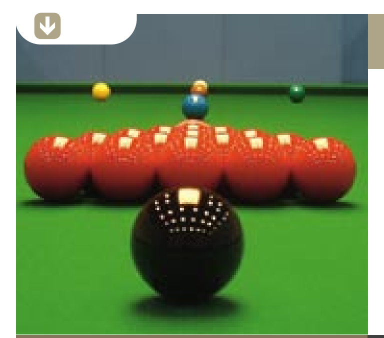
Премьера рок-оперы «Иисус Христос – Суперзвезда» на музыку Эндрю Ллойда Уэббера и либретто Тима Райса в театре Марка Хеллингера в Нью-Йорке. Первоначально планировалось назвать мюзикл просто «Иисус Христос», но на Райса подействовал газетный заголовок «Том Джонс – Суперзвезда».

anna.comcor.ru/superstar

13 ОКТЯБРЯ 1884

Принят главный меридиан нулевой долготы, проложенный через Гринвич. По фасаду Фламстид-Хаус, бывшей Королевской обсерватории, проведена символическая пунктирная линия красного цвета, разделяющая земной шар пополам и соединяющая северный и южный полюсы.

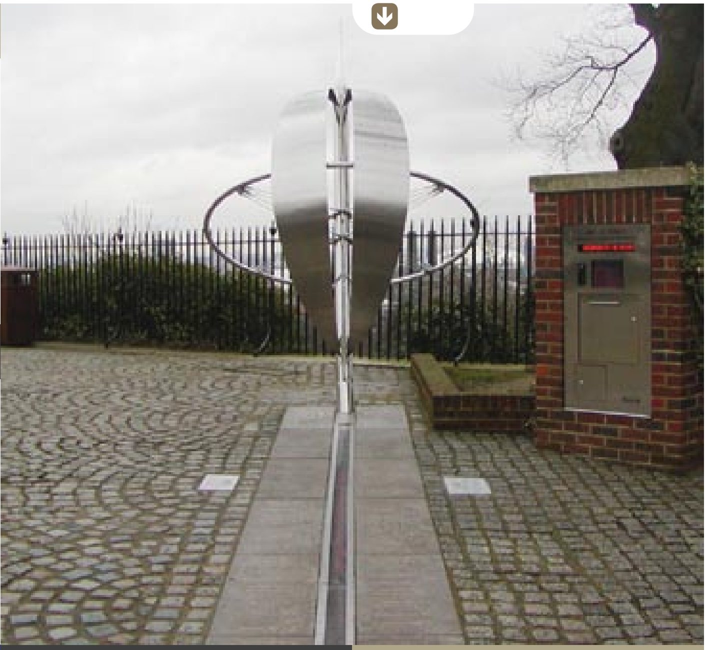
wwp.greenwichmeantime.com



17 ОКТЯБРЯ 2000

Известная американская певица Мадонна выиграла судебное разбирательство относительно домена www.madonna.com, который до этого момента использовался киберсквоттером Дэном Парисн в качестве порноресурса. Теперь по этому адресу находится официальный сайт певицы.

www.iphost.com.ua/stolb.html



20 ОКТЯБРЯ 1944

Первый боевой вылет японских пилотов-камикадзе. По различным данным, более 4/5 всех потерь США в войне против Японии – их заслуга. В XIII веке камикадзе (яп. – букв. божественный ветер) японцы назвали тайфуны, которые дважды уничтожали вражеский монгольский флот.

www.wtj.com/articles/kamikaze/

21 ОКТЯБРЯ 1926

Во время гастролей в Монреале один из зрителей зашел в гримерную фокусника Гарри Гуддини и проверил на практике слухи о том, что Гуддини может выдержать сильные удары в живот. 50-летний фокусник через десять дней скончался от нанесенных ударов.

www.uelectric.com/houdini/

24 ОКТЯБРЯ 1945

Вступил в силу Устав ООН – Организации Объединенных Наций. Название было предложено президентом США Франклином Рузвельтом, поскольку еще в 1942 г. его использовали в Декларации Объединенных Наций, направленной на борьбу против Германии и ее союзников.

www.un.org



25 ОКТЯБРЯ 2001

Microsoft выпускает очередную версию Windows для настольных компьютеров под названием XP (кодовое название – Whistler). Windows XP вызвала новую волну критики из-за интегрированных продуктов и системы активации, которая собирает информацию о компонентах компьютера.

www.windowsxpuser.com

26 ОКТЯБРЯ 1963

Н. С. Хрущев (1894–1971) заявил о том, что СССР не будет соревноваться с США и не собирается высаживать своих космонавтов на Луну. Советская программа по запуску автоматических аппаратов дала куда меньший результат в области исследования космоса, но и была несравнимо дешевле.

space.hobby.ru/projects/lunochod1.html

29 ОКТЯБРЯ 1955

Советский линкор «Новороссийск», стоявший в бухте Севастополя, неожиданно подорвался на донной мине, оставленной немцами еще во время войны. Из-за неправильных действий руководства флота при спасательных маневрах погибло больше 600 и ранено около 200 моряков.

flot.sevastopol.info/history/novorossiysk.htm

30 ОКТЯБРЯ 1987

Японская компания NEC выпустила первую 16-битную игровую консоль PC-Engine (TurboGrafx-16). Особенно гордились разработчики 16-битным графическим чипом, отображающий 256 цветов, и наличием собственного CD-дисковода для видео- и саундтреков.

www.atari7800.com/turbo

31 ОКТЯБРЯ 2000

Остановлен последний компьютер с действующей ОС Multics, разработанной в 1964 г. специалистами Массачусетского технологического института в сотрудничестве с компаниями Bell Labs и General Electric. Это была первая ОС с централизованной файловой системой.

www.multicians.org

www.leenks.com/pics/?gid=46&view=all
Забавные кадры с афинских Олимпийских игр

adme.ru/register/15.08.2004/1/comments
Замечательные рекламные ролики пива Budweiser, включая легендарный Wazzup!

admin-desktop.by.ru
Скриншоты Рабочих столов известных в Рунете личностей (включая Экслера и Куваева)

www.imdb.com/title/tt0400403
Оказывается, по роману Орсона Скотта Карда «Игра Эндера» начали делать фильм

www.engr.colostate.edu/~dga/high_speed_video/
Очень оригинальная коллекция видеороликов, снятых специальной высокоскоростной камерой

www.umaturman.com
Эти люди «рэповали» на финальных титрах «Ночного дозора». А домен-то какой отхватили!

qtdiary.blogspot.com
Персональный блог Квентина Тарантино

www.newsru.com/daily
Что случилось в этот день в 2000, 2001, 2002, 2003, 2004 годах

www.russian-mouse.com/start.php
Русские народные мыши

«Анекдоты из России» – в печатной форме

Безусловно, Web-сайт «Анекдоты из России» (**www.anekdot.ru**) относится к числу наиболее популярных ресурсов Рунета. Да к тому же он еще и один из самых «древних» старожилов Сети. Бессменный ведущий Дима Вернер запустил его 8 ноября 1995 года. Частенько шутки от Вернера публикуются и на страницах нашего еженедельника «Компьютерное Обозрение» в рубрике Any Key.



Сам Дима обитает в Израиле, но его сайт уже имеет постоянное представительство в России и зарегистрирован как юридическое лицо. Здесь «анекдотическими» делами занялся Виктор Галенко, получивший известность благодаря работе на посту шефа сайта «Спорт-Экспресс Интернет» (**www.sport-express.ru**). Кроме чисто сетевых вопросов, связанных с рекламой и новыми сервисами, г-н Галенко будет руководить подготовкой выпусков анекдотов и историй с сайта для СМИ. Более того, в ближайших планах издание целой книги. На этот счет уже есть договоренность с ИД «Гелеос» (**www.geleos.ru**).

Кстати, в реальной жизни Дима Вернер является профессором, специалистом по астрофизике.

Ценный домен уплыл из рук...

...избирательного штаба Джорджа Буша. Но факт остается фактом, владельцем очень «вкусного» адреса **www.Bush2004.com** стал обычный киберсквоттер. Один из жителей родного городка нынешнего президента США сумел скопом прикупить не только это доменное имя, но и аналогичные в зонах .org и .net, на что потратил не так уж и много средств.

Спохватившиеся политтехнологи из команды Буша бросились названивать хозяину ресурсов, предлагая ему 135 тыс. долл., т. е. сумму, намного превышающую его расходы на регистрацию доменов. Парень отказался и в качестве причины назвал свое личное отрицательное отношение к данному кандидату. В конечном итоге на пресловутом домене поселился сайт, декларирующий, что он является «главным дезинформационным ресурсом предвыборной кампании Буша–Чейни».

Но все же под контролем команды нынешнего президента находятся несколько ресурсов с не менее громкими именами – **BushCheney2004.com, GeorgeBush.com, BushforPresident.com** и **GeorgeWBush.com**.

Неудачники Афин – в центре внимания

Фраза «В Олимпийских играх главное – не победа, а участие» цитировалась, вероятно, сотни тысяч раз. И действительно, не всем дано побеждать, купаться в лучах славы, давать многочисленные инервью журналистам и автографы – болельщикам. Пусть о чемпионах и призерах пишут на официальном сайте афинских Олимпийских игр (**www.athens2004.com**) и во множестве околоспортивных и универсальных СМИ, но тема олимпийцев-неудачников, оказывается, тоже может заинтересовать читателей.

Очень пристально следил за ходом событий на завершившихся Олимпийских играх в Афинах канадский блоггер Джонатан Кроу. И как раз «лузеры» привлекали его больше всего. Именно им Джонатан посвятил свой блог DFL (**www.mcwetboy.net/dfl**). На первой странице вывешен лозунг, который в переводе звучит так: «Посвящается тем, кто занял последние места на Олимпийских играх в Афинах, 2004. Потому что они там были, а вы – нет!».

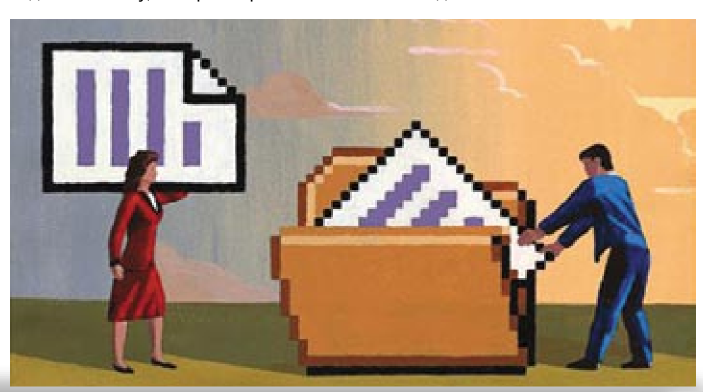


Блог постоянно обновлялся результатами спортсменов, занявших первые места с конца. Вот один из примеров. В соревнованиях по прыжкам в длину среди мужчин последнее место занял Грегор Цанкар из Словении. Его результат – 7,32 м. Для сравнения укажем итоговые цифры победителя в этом виде – 8,59 м. Сводная таблица результатов также присутствовала. Однако, как вы сами понимаете, рейтинг стран-участниц составлялся в ней не по количеству золотых медалей, а по числу последних мест.

Верховна Рада приблизится к Интернету

В сессионном зале, где работает главный законодательный орган нашей страны, во время летнего отпуска депутатов затеяли серьезный ремонт и даже определенную реконструкцию. Главный архитектор этого проекта Татьяна Филиппова рассказала журналистам из сетевого издания «Обозреватель» (**www.obozrevatel.com**), что теперь у народных избранников появятся дополнительные удобства для работы, в том числе и некоторые новинки технологического характера.

Выяснилось, что каждое рабочее место обеспечат выходом в Интернет. Как будет контролироваться сетевая активность депутатов, пока неизвестно. Думается, что, имея такой неисчерпаемый источник развлечений, теперь они станут спать на заседаниях несколько реже. Будем надеяться, что у нас не случится скандал, подобный тому, что разыгрался несколько лет назад в датском парламенте, когда одного из депутатов поймали на просмотре интернетовской порнушки непосредственно во время заседания.



Большая зачистка

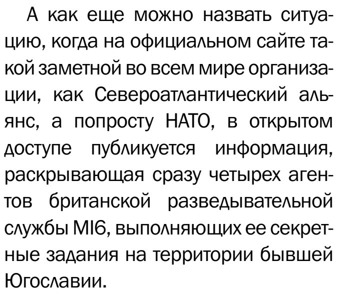


Достаточно часто нас потчуют историями об успехах доблестных органов правопорядка в борьбе против не менее доблестных пиратов – как «ломающих» игрушки и другое ПО, так и занимающихся их распространением. Но этим летом прокуратура и другие силовые структуры США провели масштабную облаву на киберпреступников несколько иного рода. «На мушку» были взяты Интернет-мошенники, злостные спамеры, взломщики сайтов, владельцы порноресурсов и прочие сетевые злоумышленники. В результате арестовано более ста человек.

Из высказываний руководителей уважаемых ведомств можно сделать вывод, что во многом эта акция имела пиаровский характер. Так, генеральный прокурор США Джон Эшкрофт заявил, что массовая зачистка Интернета проведена с целью продемонстрировать, что виртуальное пространство также подконтрольно властям и в нем действуют те же законы.

Операция получила кодовое название «Web-ловушка», а участие в ней приняли правоохранительные органы Румынии, Кипра и (кто бы сомневался) Нигерии. Среди арестованных уже есть и осужденные (в количестве 53 человек). 20 августа начался судебный процесс над аферистом, совершившим через небезызвестный Интернет-аукцион eBay 5000 фиктивных сделок на сумму около 800 тыс. долл.

Серьезный прокол



А как еще можно назвать ситуацию, когда на официальном сайте такой заметной во всем мире организации, как Североатлантический альянс, а попросту НАТО, в открытом доступе публикуется информация, раскрывающая сразу четырех агентов британской разведывательной службы MI6, выполняющих ее секретные задания на территории бывшей Югославии.

Широкие круги читателей узнали об этом из сообщения на сайте британской газеты Telegraph (**www.telegraph.co.uk/news/main.jhtml?xml=/news/2004/08/29/wnato29.xml&sSheet=/portal/2004/08/29/ixportal.html**).

Началось все с того, что в крохотном (тираж 35 тыс. экземпляров) хорватском издании Nacional появилась статья, где были названы эти имена.



9 июля ее перевод на английский язык был выложен на сайте НАТО и «висел» там, будучи доступным абсолютно всем желающим, до 28 августа, когда редакция Telegraph указала на досадный промах.

Представители британских спецслужб подтвердили, что упомянутые четверо британцев действительно являются разведчиками, причем среди них глава разведывательной миссии Великобритании и директор информационного отдела MI6.

Ожидается, что неожиданно рассекреченные господа джеймсбонды будут вскорости эвакуированы с Балкан и направлены на другие участки работы.

lat.narod.ru/lks/lk.html
Латышская «Кама-сутра»

darwin.hut.ru
Об обладателях премии Дарвина по-русски

ricn.ru/blog
Самый скандальный сайт Рунета RICN умер, но блог его живет

www.kino.orc.ru/js
Кинообзоры от Джона Силвера

www.koreus.com/files/200407/windowsxp.html
Новая флэш-версия Windows XP

www.themakeupgallery.info/horror/dead/index.htm
Вот так из людей делают зомби

www.diversant-daily.ru
Диверсант-Дейли. Издает небезызвестный Артем Троицкий

www.despecial.de/honks
Что можно сотворить с одной обыкновенной фотографией

ufocasebook.com
Все о летающих тарелках и пришельцах

www.analizpisem.ru/analiz.html
Анализ писем. Определение психологического состояния автора в момент написания послания

Этот трехмерный, трехмерный мир

Максим Капинус

После просмотра современных анимационных фильмов и роликов от тех же Dreamworks и Pixar так и тянет самому заняться 3D-моделированием или хотя бы узнать подробнее о технологиях, с помощью которых делаются подобные шедевры. Для кого-то это занятие может в итоге стать профессией – в наше время талантливые моделлеры ценятся на вес золота. Среди потенциальных работодателей числятся как игростроительные фирмы, так и рекламные агентства. Учитывая тот факт, что учебных заведений для обучения всем премудростям 3D-графики просто нет, наибольшую ценность приобретают специализированные сайты, где собираются все, кто как-то связан с трехмерной графикой или желает с ней связаться. Некоторые ресурсы из этого числа хранят опыт огромного числа специалистов, которые из года в год делятся своими знаниями с начинающими.

Заслуживают внимания:

3d.sibdesign.ru – обновляющаяся коллекция моделей мебели для интерьеров. Все в формате 3dsmax.

www.eol3d.com – еще один российский «трехмерный портал» с галереей и уроками.

www.cgarchitect.com – англоязычный ресурс, специализирующийся по архитектурной визуализации. Достаточно крупная галерея прилагается.

maxplugins.de – свежие и абсолютно бесплатные плагины для популярного 3dsmax.

cgchannel.com – зарубежный ресурс, посвященный компьютерной 3D-графике.

3dluvr.com – известный проект, на котором кроме стандартных галерей и учебных курсов, проводятся конкурсы среди художников, спонсируемые известными компаниями-производителями ПО.

realtime.ru – профессиональная школа компьютерной графики.

Render.ru

www.render.ru

Этот сайт рекомендуется для обязательного посещения всем новичкам в области 3D. Фактически основная деятельность проекта вращается вокруг раздела «Галерея», где каждый желающий может похвастать своими достижениями в области 3D-моделирования и визуализации. Галерея имеет специальный раздел Award – здесь лежат особо выдающиеся работы. Обязательно взгляните на них. Пополняется эта коллекция гораздо быстрее других разделов, но с ними тоже стоит познакомиться. Видеогалерея содержит 3D-ролики, созданные как знаменитыми зарубежными студиями, так и отечественными. Интервью с известными дизайнерами, создававшими анимацию к таким проектам, как Final Fantasy, и спецэффекты к фильмам о Джеймсе Бонде, находятся в разделе «Статьи». С недавнего времени с помощью сайта можно также подыскать и работу, воспользовавшись предлагаемыми вакансиями.





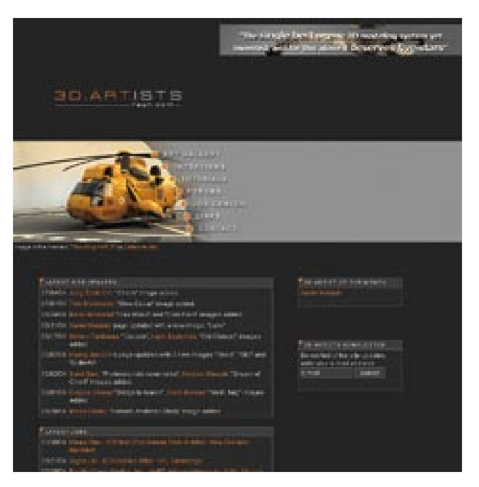
Cgtalk.ru www.cgtalk.ru

Авторы проекта уделяют большое внимание программному обеспечению, которое используется при создании анимационных фильмов, и урокам мастеров, работающих в ведущих студиях 3D-дизайна. Здесь вы найдете и последние трейлеры к играм и фильмам, ссылки на галереи известных 3D-художников. Текущая галерея не столь обширна, зато имеет разбивку по категориям: скетчи и наброски, архитектурные работы и модели автомобилей. Раздел «Эксклюзив» наполняется статьями о создании киношедевров и интервью с известными художниками и дизайнерами. Для желающих профессионально обучиться владению пакетами для трехмерной графики предусмотрена целая колонка, где представлено расписание проведения курсов (реальных) московской школы RealTime. Не обошлось и без большого количества тематических форумов, посвященных программам и технологиям.

3DCenter.ru www.3dcenter.ru

Данному ресурсу можно с чистой совестью присваивать звание высшего учебного заведения по трехмерному моделированию. Большое количество подробных уроков позволят решить проблемы с созданием моделей любой сложности и достойно визуализировать получившиеся сцены. В специальном каталоге полезных вещей легко найти разнообразные бесплатные плагины к программам, библиотеки материалов и просто нужное ПО. В качестве основы для работы можно использовать чертежи различной техники, а на все вопросы ответят специалисты, посещающие форумы сайта, которые по количеству полезной информации давно уже переросли сам ресурс. Предварительно, конечно, стоит заглянуть в раздел F.A.Q. – не исключено, что ответ на ваш вопрос уже там. В отдельном разделе приведен список литературы, он поможет подыскать себе качественный учебник по определенному пакету.





3D Artists www.raph.com

Этот англоязычный проект представляет авторитетное международное сообщество профессиональных 3D-художников, имеющих свои отдельные странички с галереей и контактной информацией. Галерею можно просматривать в нескольких режимах с сортировкой по авторству, дате, рейтингу или по странам, в которых живут художники. Сюда добавляются лишь лучшие работы, а остальным посетителям отведен раздел на форуме для размещения своих достижений. Если же вы чувствуете, что ваши модели должны занимать место рядом с другими в галерее, отошлите до пяти своих произведений на суд жюри, состоящего из пары десятков профи из разных стран. Помимо галерей, имеются также обычные для сайтов такого рода разделы с интервью и уроками для начинающих. Предусмотрен и стандартный для серьезных проектов Job Center, где каждый может предоставить вакансию или найти себе работу.

3D Awards www.3dawards.org



Подобно кинематографическим фестивалям вроде Каннского и наградам сродни «Оскару» в области трехмерного дизайна и анимации существует свой фестиваль под звучным названием International 3D Awards. На нем ежегодно проводится церемония вручения победителям своеобразной фигурки – Digital Hero. Она символизирует высшее достижение в мире 3D в нескольких номинациях: рекламные ролики, студенческие работы, короткометражные фильмы и музыкальные клипы, анимация для компьютерных игр и приз за киноэффекты. На сайте можно подробнее прочитать о номинантах и победителях, а мы лишь добавим, что о престижности подобной премии напоминают список спонсоров, среди которых Alias, Discreet, HP, NVidia, и сами победители – такие гранды, как Pixar и разработчики проектов уровня «Матрицы: Революции» и «Властелина Колец».



3D Total www.3dtotal.com

Галерея одного из известнейших сайтов в области 3D обладает внушительным количеством работ – около 1500 мастерских изображений, разделенных по категориям на фантастику, фэнтези, персонажей, мультипликацию и сцены. Само название сайта скажет профессионалам о многом, ведь именно его организаторы являются распространителями сборников высококачественных текстур серии 3D Total Texture Collection. Отдельно хочется отметить подборку бесплатных 3D-моделей (на момент написания материала они были недоступны по техническим причинам) и текстур. Очень полезным материалом для начинающих окажется раздел Tutorial, где собрано свыше 70 иллюстрированных уроков по созданию и текстурированию различного рода объектов – от травы до человеческой фигуры. Коллекция ссылок на персональные страницы и сообщества 3D-художников поможет найти другие интересные проекты по теме.

DARC www.darc.ru



Несмотря на то что количество «трехмерных порталов» довольно велико и зачастую структура у них одинакова, на каждом из них вы встретите нечто интересное. В случае с проектом DARC такой изюминкой является раздел с ресурсами, где можно поживиться качественными текстурами и материалами, чертежами различной техники. В раздел попало даже краткое пособие по анатомии человека, которое поможет правильно смоделировать человеческую фигуру. Особое место в списке занимают переводы на русский язык документации к популярным продуктам для визуализации – FinalRender и VRay. К сожалению, сделаны они некачественно и не к последним версиям продуктов. К библиотеке тоже надо отнестись весьма критически – в некоторых из них приводятся, если можно так выразиться, довольно нестандартные методы работы. Есть и своя галерея 3D-работ, но она по сравнению с аналогами не настолько качественна и обширна.



3D Cafe www.3dcafe.com

Когда 3D-дизайнеру требуется какая-либо модель для работы, то он либо делает ее сам, либо берет на сайте 3D Cafe. Огромное количество созданных «добрыми дядями» моделей разного рода, начиная от деревьев и животных и заканчивая компьютерной техникой, автомобилями и космическими кораблями, пригодятся в работе всем. Естественно, они различаются по качеству исполнения, но что же вы хотели от бесплатного сыра? 3D-моделями ассортимент отнюдь не ограничивается. В категорию Free Stuff «свалено» множество бесплатных программ и плагинов к популярным программам, текстур и фотографий для создания реалистичных фоновых рисунков. Если не смущает английский язык, то можно и поучиться, прочитав массу уроков по созданию объектов и эффектов в разных программах, – все четко разложено по полочкам. Без галереи, естественно, не обошлось, так что, если они вам еще не надоели, посетите и ее.



Psyche – значит «душа»

Психология во Всемирной Паутине

Александр Птица



Общая психология

Психология в интернет. Путеводитель
www.psi-net.ru

Краткий психологический словарь
encikl.by.ru

Psychology.ru
psychology.ru

Мир Психологии
psychology.net.ru

Психологическая библиотека PSYLIB
psylib.kiev.ua

Психологический словарь
psi.webzone.ru

Психологический портал Psychology On-Line
www.psychology-online.net

Психология на Rin.ru
psy.rin.ru



Заглянуть внутрь себя самого или окружающих людей, попытаться разобраться в переживаниях и ощущениях – подобные желания возникают у большинства из нас. Нельзя не согласиться, что когда мир переживает переходный период (а именно в таком положении в настоящее время находимся все мы), усиливается интерес к психологии, причем в самых разнообразных ее проявлениях – от классической академической науки и элементарных психодиагностических тестов до эзотерических и магических практик.

Мы полагаем, что прежде чем бросаться в омут какой-то новомодной «духовной» экзотики, есть смысл ознакомиться со всем тем богатством, что в течение многих веков накопила психологическая наука. Русскоязычный сегмент Всемирной Сети отнюдь не страдает от недостатка универсальных ресурсов портального типа, часть которых представлена в нашем списке.

Особое внимание обратим на портал «**Мир Психологии**» (*psychology.net.ru*), где собран довольно обширный материал, имеющий отношение как к научной, так и к популярной психологии, поэтому его посещение принесет пользу и специалисту, и простому человеку, интересующемуся «тайниками души». А компасом для навигации в море русскоязычных ресурсов психологической направленности может послужить «**Психология в интернет. Путеводитель**» (*www.psi-net.ru*).

Практическая психология

Псипортал развития личности
psy.com.ru

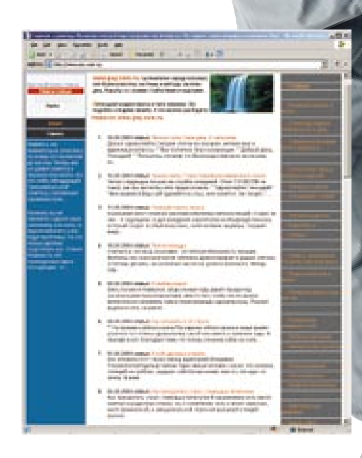
Консультации психологов
psyonline.ru

Развитие творческих способностей
www.superidea.ru

Levi Street. Левиртуальная улица Владимира Леви
www.levi.air.ru/

Пси-фактор. Центр практической психологии
psyfactor.org

Стрессов.net
stressov.net



Отбирая сетевые ресурсы для раздела «Практическая психология», мы имели в виду несколько направлений использования ее принципов и методов в повседневной жизни. Прежде всего, это работа по самосовершенствованию: развитие интеллекта, тренировка памяти и внимания, управление эмоциями, психическая саморегуляция (аутотренинг). Подобная тематика подробно освещена на сайте «**Развитие творческих способностей**» (*www.superidea.ru*).

Еще в советские времена прекрасные книги врача-психиатра Владимира Леви «Искусство быть собой» (*www.levi.air.ru/doma/levioteka/IBS/ibs.htm*) и «Искусство быть другим» (*www.levi.air.ru/doma/levioteka/IBD/ibdmainlist.htm*) стали настоящими бестселлерами. Сегодня этот уважаемый писатель и ученый продолжает свою деятельность не только в реальной жизни, но и в онлайне. Мало того что сайт «**Левиртуальная улица**» (*www.levi.air.ru*) очень оригинально построен и стильно оформлен, его содержимое читается с таким же удовольствием и интересом, как и затрепанные до дыр книги Леви.

Психологические сайты практической направленности актуальны не только для тех, кто «сам себя строит», но и для личностей, сталкивающихся с проблемами в общении, испытывающих страх перед публичными выступлениями, наконец, страдающих психологическими зависимостями и т. п.

Подобным «пациентам» следует внимательно изучить содержимое таких ресурсов, как «**Психотерапия и консультирование**» (*psyonline.ru*), где они либо смогут найти описание похожей ситуации и способы ее преодоления, либо непосредственно в онлайне получат исчерпывающие советы профессионалов, а может быть, и людей, переживших аналогичные случаи и сумевших с честью преодолеть психологические трудности.

Семейная и детская психология

Страница детского психолога
psychucholog.narod.ru/

Семейная психология
familypsychology.report.ru

Психолог о семейных отношениях
sprite.sitecity.ru

Родительская конференция по детской психологии
www.7ya.ru/conf/conf-Psy.htm

Эти-Дети. Сайт о детской психологии
www.eti-deti.ru



Психологическая атмосфера в семье, правильное и гармоничное развитие ребенка – вещи не менее, а может быть, даже более важные, чем, скажем, взаимоотношения в рабочем коллективе. Потому я и выделил эту тему в отдельный раздел и, как видите, немало сайтостроителей также посвящают ей страницы своих Web-ресурсов.

«**Семейная психология**» (*familypshychology.report.ru*) построена по шаблону всех подсайтов сервера *Report.ru*. Исследуя этот ресурс, я пришел к выводу, что его концепция сродни известнейшему *about.com*. И действительно, каждый портал *Report.ru* состоит из выбранных и описанных экспертом ссылок на лучшие ресурсы Интернета, а также его собственных статей и форума по теме, на котором встречаются люди со схожими интересами.

Хорошее впечатление оставляет проект «**Эти-Дети**» (*www.eti-deti.ru*). Несмотря на то что он запущен относительно недавно, материал накоплен внушительный, однако пока на форумах посетителей практически нет. Но это, как говорится, дело наживное. В принципе у «Этих-Детей» есть все перспективы для неплохой раскрутки.

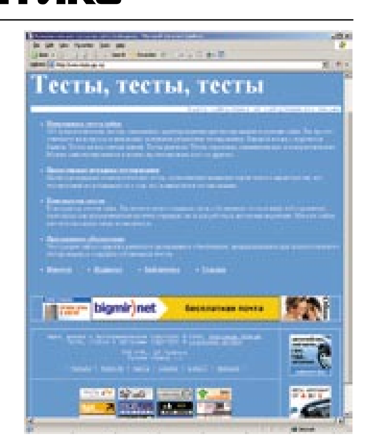
Психодиагностика

Тесты, тесты, тесты
tests.pp.ru

Пси-Корпус. Тесты и консультации On-Line
www.psihotest.ru

Психодиагностическая лаборатория PSYCHOLOGY.RU
testology.psychology.ru

Психологические тесты. Узнай о себе больше
psitest.com.ru



Лично меня страсть как нервируют результаты разнообразных (в большинстве своем глупых и малоинтересных) тестов, вывешиваемых в своих постингах в «Живом журнале» некоторыми из моих lj-друзей (ведь вся эта чепуха отображается во френдленте, и от этого никуда не деться).

Я бы посоветовал тестоманам прогуляться по специализированным ресурсам. Тестов там более чем достаточно, а самое главное заключается в том, что по их результатам они смогут сделать определенные выводы относительно некоторых особенностей личности, а значит, получат какие-то ориентиры для своего дальнейшего развития. Так что подобная психодиагностика не пройдет для них бесследно. Не стоит только забывать о том, что многие из настоящих личностных тестов, применяемых в научных исследованиях, требуют грамотной интерпретации, а это в большинстве случаев просто не под силу неспециалисту.

Кстати, авторы сайта «**Тесты, тесты, тесты**» (*tests.pp.ru*) предлагают посетителям как «развлекательные» опросники, так и профессиональные, так называемые проективные методики. Кроме того, в их запасниках имеется конструктор (*tests.pp.ru/constructor*), позволяющий пользователям создавать собственные интерактивные анкеты.

Парапсихология и экстрасенсорика

Psi-мир
psi-world.narod.ru

Пути к истине. Парапсихология
istina.rin.ru/para

Институт парапсихологии и человека «Ра-Амон»
ra-amon.narod.ru/



Мода на непознанное и интерес к таинственным явлениям человеческой психики волнами накатывают на наше общество, особенно активизируясь в периоды нестабильности. Так что в том, что сейчас вокруг нас столько колдунов, шаманов и ясновидцев, ничего странного нет.

Скажу вам честно – в своей жизни я несколько раз сталкивался с явлениями, которые с точки зрения академической науки объяснить невозможно, и не могу огульно отвергать все, о чем толкуют адепты парапсихологии и экстрасенсорики. Более того, я уверен на все сто, что у каждого человека есть скрытые способности, только большинство людей просто не умеют ими пользоваться.

Конечно, в сфере парапсихологии и ЭСП вертится огромное количество шарлатанов и аферистов, однако есть и серьезные исследователи, старающиеся грамотно проводить эксперименты и давать им разумное объяснение.

Я не буду настаивать на том, чтобы читатели мгновенно обратились на сайты, которые мы предложили в этом разделе, но поверьте, что на указанных ресурсах вас ждет весьма увлекательное чтиво.

Различные направления психологии

Виртуальная психоаналитическая лаборатория
www.e-psy.ru

НЛП
www.nlp.ru

Методы воздействия на человека
deistvui.narod.ru

Психотехнологии в бизнесе и политике
psycho.ru



Среди направлений психологической науки, возникших и получивших развитие в XX веке, несомненно, самым известным является психоанализ. Многие еще помнят те времена, когда наряду с кибернетикой и генетикой слово «фрейдизм» у нас считалось чуть ли не ругательным. Теперь же вам не составит никакого труда набрать в браузерной строке *e-psy.ru* и перенестись в «**Виртуальную психоаналитическую лабораторию**». Кстати, на полках здешней библиотеки хранится как специальная литература, так и популярные работы по психоанализу, в том числе книги «дедушки» Фрейда и его последователей.

Как известно, сейчас в нашей стране идет предвыборная кампания. И мы отовсюду слышим слово «политтехнологии», т. е. методы воздействия на коллективное сознание, а, значит, и на каждого из нас в отдельности. Думаю, что в такой ситуации мыслящему индивидууму полезно будет ознакомиться с тем, что считают по этому поводу специалисты, готовящие материалы для сайта «**Психотехнологии в бизнесе и политике**» (*psycho.ru*).

Мне кажется, что, по крайней мере, с начальными сведениями о столь модном нынче направлении, как нейролингвистическое программирование (НЛП), стоит ознакомиться. Лучший в этом плане адрес – *www.nlp.ru*. А уж вывод о его пользе или вреде лично для вас и для окружающих делайте сами.

Язык до Интернета доведет

Дмитрий Семянистый

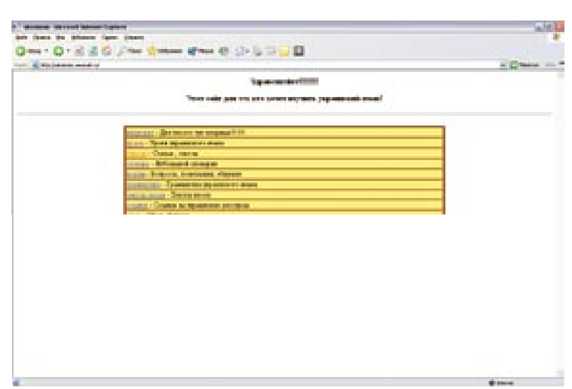
Так уж получилось, что Украина – страна двуязычная. Эта ситуация сейчас вызывает массу споров не только у нас, но и в сопредельных державах. Наше мнение: любой интеллигентный гражданин Украины должен свободно объясняться на трех языках – украинском, русском и английском. И если программам и Интернет-ресурсам, посвященным диалекту туманного Альбиона, мы регулярно уделяем внимание на страницах «Домашнего ПК», то родным для большинства наших читателей языкам – нет. Пора исправить данное упущение. А начнем мы наши филологические экскурсы с Интернета.

Лінгвістичний портал Mova.info www.mova.info



Информационно-справочный портал *www.mova.info* оперативно познакомит посетителей с актуальными новостями в области украинской лингвистики. Богатое наполнение сайта различными материалами и сервисами (онлайновый перевод с иностранных языков на русский, а также с украинского на русский и наоборот или онлайновый синтез парадигм) удовлетворит потребности как новичков, так и специалистов. Здесь имеются статьи (и даже электронный учебник украинского языка!) для школьников, абитуриентов и студентов, а онлайновая справочная служба и раздел «Культура мовлення» будут полезны даже маститому профессионалу. Энтузиастам и просто интересующимся языком прямая дорога в «Читальну залу», где можно найти работы филологов и статьи знаменитых людей об Украине и ее языке, анонсы и ссылки на зарубежные лингвистические издания. Ресурс активно развивается, и его создатели планируют организовывать семинары, круглые столы и конференции в режиме online.

Украинский язык ukrainian.newmail.ru



Сайт «Украинский язык» (ukrainian.newmail.ru) с его незатейливым названием и аскетичным дизайном так же просто организован и несложен в обращении. Ориентирован он в основном на тех, кто решил самостоятельно освоить украинский. Ресурс содержит несколько разделов, постепенно знакомящих человека с языком. Чтобы быстрее усвоить устойчивые словосочетания, рекомендуется читать, а потом разбирать тексты и заучивать отдельные словосочетания, и чтобы такие фразы звучали естественно и вполне современно, автор старался не отрываться от сегодняшнего дня и вместо текстов украинских классиков XIX века разместил на ресурсе произведения современных авторов из разных уголков Украины. Во время обучения пригодятся электронные варианты русско-украинского фразеологического, толкового словарей, а также словаря экономических терминов. Кроме того, на сайте есть ссылка на украинскую службу BBC в Интернете, где в онлайновом режиме можно послушать живую украинскую речь.

Твоя мова mova.org.ua



Вопрос о многоязычии или одноязычии украинской нации тревожит умы наших граждан еще со времен объявления независимости в 1991 году. Естественно, Интернет – это лишь отображение реальной жизни, вот и сайт «Твоя мова» (*mova.org.ua*) посвящен языковому вопросу в Украине. Авторы проекта и его участники, стараясь предоставить разнообразную информацию для своих посетителей, публикуют обзоры отечественных и зарубежных СМИ по этой теме, приводят факты из истории разных стран, высказывают свою точку зрения по данному вопросу в статьях и на форуме. На сайте постоянно проводятся голосования и опросы посетителей – речь идет о статусе русского и украинского языка, о состоянии украинского в других странах и отношении местного населения к украинцам. Авторы публикующихся статей (им может стать любой посетитель сайта), выражая свою жизненную и гражданскую позицию, рассматривают языковую проблему с исторической, правовой и морально-этической сторон.

Вавилонская башня starling.rinet.ru

Главная задача сайта – объединение усилий ученых по исследованию родственных связей между языковыми семьями мира. Здесь приведены базы данных по сравнительному языкознанию и этимологии. А уникальная возможность ресурса – онлайновый морфологический анализ слова.

Русскій языкъ teneta.rinet.ru/rus

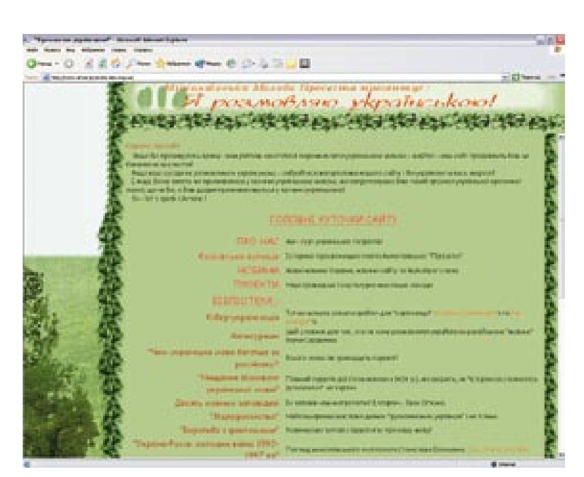
Авторы этого сайта сделали попытку создать нечто вроде специализированной филологической библиотеки и среды общения для просто интересующихся и профессионалов – лингвистов, литературоведов, учителей русского языка и литературы и т. д.

Украинский тезаурус www.geocities.com/hommah_chorny

Данный ресурс поможет вам использовать в своей речи и на письме синонимический запас украинского языка.

Я розмовляю українською
www.arkas-proswita.iatp.org.ua

Очень патриотичный и задорный сайт «Я розмовляю українською» (*www.arkas-proswita.iatp.org.ua*) открывается следующим обращением к посетителям: «Ви прокинулись вранці, і вам раптом захотілося порозмовляти українською мовою – то знайте! – наш сайт продовжить Вам це бажання на все життя! Якщо ваші сусіди не розмовляють українською, озбройтеся матеріалами нашого сайту, і Ви українізуєте весь квартал! І якщо Ви не знаєте, чи признаватися у коханні українською мовою, ми запропонуємо Вам такий арсенал української еротичної поезії, що не Ви, а Вам щодня признаватимуться у коханні українською!..» И в этом поможет историко-просветительская газета «Акасівська вулиця», которую можно найти на страницах этого ресурса, словарь антисуржика и десять языковых заповедей митрополита Илариона. Раздел «Малоросійство» расскажет о самом этом понятии и познакомит вас с отдельными наиболее распространенными мнениями по данному вопросу, а «Боротьба з фантомами» разрушит некоторые стереотипы, касающиеся украинского языка. И конечно же, как настоящий патриот, вы, скорее всего, не откажетесь скачать файлы для «украинизации» Windows Commander и Far.



Грамота.ру www.gramota.ru

Портал «Грамота.ру» (*www.gramota.ru*) благодаря его создателям и редакторам (доцентам и докторам филологических наук) отличается не только грамотным подбором и организацией материалов, которые смогут пригодиться как студенту или ученику, так и вполне образованным и состоявшимся людям, стремящимся быть в курсе последних изменений в области лингвистики. Портал очень разнообразен, он постоянно пополняется свежими материалами, официальными документами и сведениями о введении новых правил в систему языка. «Грамота.ру» дает возможность улучшить знание русского языка, риторики и культуры речи с помощью онлайновых курсов и электронных пособий, а потом проверить себя прямо в онлайне, «написав» интерактивный диктант. На ресурсе постоянно отслеживаются вопросы культуры речи в СМИ, языковая политика не только России, но и других стран СНГ и мира, публикуются статьи таких именитых ученых, как В. Виноградов, М. Эпштейн и др., относящиеся к самым разным разделам русистики и лингвистики (от истории языка до психолингвистики). А электронные версии толково-словообразовательного и русского орфографического словарей, словари синонимов, антонимов и трудностей произношения и ударения смогут быстро разрешить ваши сомнения в написании слова или подборе того или иного его эквивалента.



Мир слова русского
www.rusword.com.ua



Создатели ресурса «Мир слова русского» (*www.rusword.com.ua*) постарались систематизировать сведения по разным разделам русской филологии. Однако, по словам его же создателей, зайдя сюда, вы не встретите материалов со строгим и сухим изложением правил орфографии, грамматики и т. д. Этот сайт – для любознательных энтузиастов и тех, кто не утратил живого интереса к познанию прошлого, настоящего и будущего русского языка. Здесь вы найдете энциклопедию псевдонимов, большую коллекцию афоризмов (более 5 тыс.), крылатых фраз, пословиц и поговорок с возможностью быстрого поиска среди них нужного выражения. На сайте можно воспользоваться несколькими словарями: энциклопедическим, социологическим, лингвистическим, а также такими монументальными источниками, как современный словарь Ожегова и «Толковый словарь живого великорусского языка» В. И. Даля. Однако и это еще не все: здесь же полный текст вечной книги – Библии, статьи специалистов, посвященные современным проблемам языка и истории славянской письменности, подборка всех значительных произведений древнерусской литературы и первые алфавиты – глаголица и кириллица.

Мова.Киев.УА www.moba.kiev.ua

На сайте имеются словари, которых больше нигде и не найдешь: «Словарь неочевидностей», «Словник родового відмінка», «Словник для захоплених» (содержит украинские соответствия заимствованных слов, давно вошедших в основной фонд языка), «Словник порівнянь і епітетів».

Украинский терминологический клуб www.geocities.com/ukrterm

Здесь представлены тематические публикации об украинской терминологии, словари, а также книга отзывов и предложений.

Украинские неологизмы words.volyn.net

Сайт посвящен вопросу усвоения новых слов в украинском языке и нахождению украинских соответствий современным терминам (в том числе и компьютерным).

Лингвоцид lingvocyd.narod.ru

Русурс об истории становления украинского языка, о проблемах его развития и положении в современном мире.

Украинский лингвистический портал ulif.org.ua

Словари онлайн: словоизменений, синонимический, антонимический, фразеологический.

Уроки государственного языка mova.kreschatic.kiev.ua

Сайт построен на рубрике «Уроки...» газеты «Крещатик» и содержит вопросы с ответами на них, советы, рекомендации, какие слова или словосочетания следует употреблять, чтобы передать нужный смысл, и т. д.



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

ННННН
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

ННННН
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

ННННН
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

ННННН
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

ННННН
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Несмотря на то что, согласно результатам опроса наших коллег с Web-сайта dtf.ru, по мнению игроков, тактические стратегии должны быть пошаговыми, сейчас такие продукты встречаются очень редко. Что уж говорить о глобальных стратегических играх. Сегодня бал правит real-time или его модификация с управляемой паузой – безусловно, удобная, но все-таки менее привычная игрокам старой школы, чем классический turn-based. Конечно, глобальные походовки еще выходят, и за несколько последних месяцев только в локализациях появилось три подобных продукта – Warlords IV, Spartan и Galactic Civilization. И пусть они не настолько хороши, как старые проекты, ваш покорный слуга, отдавая дань юности, с огромным удовольствием провел за этими играми весь конец августа и сентябрь.

Тем не менее претензии к ним у меня остаются. Во-первых, разработчики почему-то считают (за исключением безмерно уважаемого всей редакцией «Домашнего ПК» Nival Interactive), что в turn-based играх графика и звуковое оформление третьестепенны. В итоге выглядят походовки на фоне современных игр, скажем прямо, убого. Во-вторых, никто не может предложить хоть каких-нибудь нововведений, способных разнообразить классический геймплей. Как результат – падение интереса со стороны геймеров, ведь далеко не все захотят 20 лет подряд играть в одну и ту же игру. Ну и в-третьих, глобальные походовки запросто могут сожрать все свободное время. А вот плюс это или минус, решать вам, уважаемые читатели.

Олег Данилов, danil@itc.ua



НАША КОМАНДА

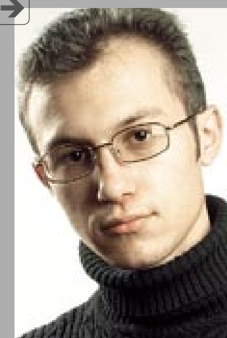


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Сергей осваивал в этом месяце не характерный для себя жанр – раллийные симуляторы. А перед самой сдачей номера он с женой решил полностью переселиться из реального мира в виртуальный, заведя себе безумную семейку и симпатичный домик в мире The Sims 2.

Игра месяца
Final Fantasy VI (SNES-эмулятор для Pocket PC)



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

В течение месяца Янош четырежды побывал в джунглях. Дважды во Вьетнаме (один не засчитан), один раз в Индонезии, и еще раз – на неназванной планете в мире TransFormes Energon™. Если так пойдет дальше, Янош станет настоящим рейнджером, благо камуфляж у него уже есть.

Игра месяца
D-Day

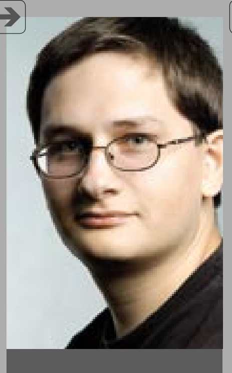


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

С трудом переварив колоссальное количество демок, вышедших за две недели сентября, Олег, несмотря на обилие хороших, красивых и современных игр, большую часть времени посвятил плоским, несимпатичным, старомодным и не всегда качественным пошаговым стратегиям. Ностальгия...

Игра месяца
Warlords IV

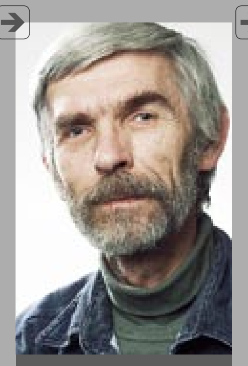


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

Максим, став не так давно обладателем четырехколесного средства передвижения под названием автомобиль, на самом деле смог оценить, чем отличаются простые реальные машины от раллийных, но виртуальных. Результатами сравнения он остался доволен.

Игра месяца
Richard Burns Rally



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Традиционно в конце августа – начале сентября Алексу не до игр. Тем более в этом году, когда в столице туманного Альбиона творилось нечто невообразимое. Однако именно в Лондоне Алексу удалось посмотреть на те игры, которые мы, обычные смертные, увидим еще не скоро. Читайте его отчет о поездке.

Игра месяца
The Sims 2



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

По не зависящим от него причинам Сергей почти на месяц был отлучен от домашнего ПК, зато успел оборудовать собственную PlayStation 2 винчестером и в полной мере насладиться лучшей аркадной автогонкой всех времен и народов, которая, естественно, так и не выйдет на PC.

Игра месяца
Burnout 3: Takedown

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР НА ОКТЯБРЬ

Shade: Wrath of Angels (PC) 1 октября 2004
Atlantis Evolution Adventure (PC) 3 октября 2004
Wartime Command (PC) 4 октября 2004
Close Combat: First to Fight (PC) 4 октября 2004
Vampire: The Masquerade - Bloodlines (PC) 4 октября 2004
Mortal Kombat: Deception 4 октября 2004
Juiced (PC) 5 октября 2004
Backyard Wrestling 2 (PS2) 5 октября 2004
Hot Wheels Stunt Track Challenge (PS2) 5 октября 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (PC) 5 октября 2004
Robotech: Invasion (PS2) 5 октября 2004
NBA Live 2005 (PC) 5 октября 2004
FIFA Football 2005 (PC) 5 октября 2004
Tony Hawk's Underground 2 (PC) 5 октября 2004
Tak 2: The Staff of Dreams (PS2) 11 октября 2004
Tribes: Vengeance (PC) 12 октября 2004
ER (PC) 12 октября 2004
Pacific Fighters (PC) 12 октября 2004
Under the Skin (PS2) 12 октября 2004
Dungeon Lords (PC) 14 октября 2004
Painkiller: Battle out of Hell (PC) 14 октября 2004
Crash 'n' Burn (PS2) 15 октября 2004
Armies of Exigo (PC) 18 октября 2004
Death by Degrees (PS2) 18 октября 2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (PC) 19 октября 2004
The Bard's Tale (PS2) 19 октября 2004
Fight Club (PS2) 19 октября 2004
Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) 19 октября 2004
The Incredibles (PC) 25 октября 2004
Ace Combat 5 (PS2) 25 октября 2004
Killzone (PS2) 26 октября 2004
Neo Contra (PS2) 26 октября 2004
Scaler (PS2) 26 октября 2004
Kuon (PS2) 26 октября 2004
Men of Valor: Vietnam (PC) 26 октября 2004
BloodRayne 2 (PC) 26 октября 2004
Zoo Tycoon 2 (PC) 26 октября 2004

ИНДУСТРИЯ

Игры – только для взрослых

Сергей Галёнкин

Издатели видеоигр, пытаясь расширить рынок для своих продуктов, отчаянно сражаются с установившимся в общественном мнении стереотипом: в игры играют только дети. Исследования показывают, что средний возраст геймеров стремительно растет и составляет сейчас примерно тридцать лет. Соответственно подстраиваются к изменившимся реалиям и рекламисты, предлагая все более и более агрессивные подходы к продвижению разработок в массы.

Мы не будем говорить о ставших классическими выдумках покойной Acclaim вроде татуировок, смены имени или реклам на могилах – вполне очевидно, что ничем хорошим это не закончилось.

Тема секса в продаже товара избита донельзя. Телевизионные ролики убеждают нас, что топ-модели питаются исключительно шоколадом и йогуртами, бигборды используют красивых женщин для продвижения автомобилей, журналов, кухонной утвари и даже черепицы. Наивно, но весьма и весьма эффективно, не так ли?



К счастью для нас, игровые компании не ограничиваются банальным изображением произвольно выбранной фотомодели рядом с товаром, фантазия рекламистов поистине не знает границ. Самый свежий и самый обсуждаемый пример – статья в октябрьском номере Playboy. Развернутый материал предлагает своеобразный взгляд на историю развития видеоигр, однако главная его изюминка – богатые иллюстрации. Вместо привычных для читателей девушек на страницах журнала вольготно расположились различные игровые персонажи в обнаженном виде – своими героинями поделились Bloodrayne, Tekken, Red Ninja, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Darkwatch: Curse of the West.

Разумеется, детище Хью Хеффнера не может претендовать на лавры первенства: игровые модели в полном «ню» появились на страницах глянцевых журналов гораздо раньше. Neverwinter Nights, например, может похвастаться полноразмерной рекламой в Maxim, а до этого были Drakan и Heavy Metal F.A.K.K. 2 (в обоих случаях, впрочем, фигурировали живые актрисы, а не компьютерные персонажи).

Постоянные читатели PlayStation 2 Official Magazine также прекрасно знакомы с этой тенденцией. Несколько его специальных выпусков были посвящены героиням видеоигр, причем в большинстве случаев они изображались в достаточно легких одеяниях или вообще без оных. Не менее знаменитый журнал Play издает в качестве приложения серию сборников иллюстраций Girls of Gaming с известными игровыми персонажами женского, разумеется, пола.

В некоторых случаях такой подход к рекламе диктуется особенностями игры. Вспомните Dead or Alive Extreme Beach Volleyball, которая, между нами, изначально предназначалась для жаждущих обнаженных тел поклонников оригинального файтинга и, собственно говоря, имела успех не из-за своего игрового процесса, а исключительно благодаря прекрасно смоделированным героиням и технической фишке под незамысловатым названием boobs animation. Один из официальных слоганов прозрачно намекал на предполагаемый развлекательный аспект DOA XBV: «Play with yourself».

Однако не всем так везет. Как правило, успех игры все же находится в зависимости от ее играбельности, поэтому попытки продать разработку, опираясь исключительно на обнаженную натуру, обречены на провал. Вспомните громкую рекламную кампанию BMX XXX, которая похвалялась кадрами раздетых девиц, демонстрируемых после удачного заезда. Несмотря на сравнительно большой интерес у прессы, игра была холодно принята пользователями и в итоге похоронила Acclaim.

Нужно сказать, это еще один признак взросления индустрии. Как только принцип «побольше голых задниц, и все будет в порядке» перестает работать, можно считать, что игры достигли той степени развития, когда, чтобы продаваться, им не нужны «костыли» в виде помощи порноактрис. Хотя без поддержки массмедиа все же не обойтись.

Еще один знаковый проект недавнего времени – передача Video Mods на телеканале MTV2. Игровые звезды стали элементом поп-культуры – они танцуют в весьма качественно выполненных

клипах на современные мелодии. Так, все та же Bloodrayne бодро отплясывает под композицию Evanescence «Everybody's Fool», Симсы играют в хите Fountains of Waynet «Stacey's Mom» (им там самое место), а персонажи Fight Club сражаются под знаменитую песню Lil Jon «Get Low», которая, кстати, ранее звучала в серии EA Trax в ряде игр от Electronic Arts.

Появление игр на телеэкранах в действительности произошло гораздо раньше – вспомните специализированные передачи, отдельный телеканал G4TV, игровое шоу Total Commander, базирующееся на Rome: Total War. Однако MTV2 сделал очередной шаг вперед – между игровыми и поп-звездами больше нет никакой принципиальной разницы. Впрочем, вру, она есть, и весьма существенная: Лара Крофт никогда не потребует повышения зарплаты, никогда не накачается наркотиками в грязной комнате захолустного отеля и не будет возражать против публикаций о своей (выдуманной) личной жизни. Более того: попробуйте заставить звезду какого-нибудь голливудского боевика раздеться на страницах мужского журнала ради рекламы фильма. А безропотные игровые персонажи согласны на все. Сменится не одна Анжелина Джоли, прежде чем Eidos натешится своей интеллектуальной собственностью.

Конечно, кое-что похожее было и прежде: Бэтмен существует независимо от актеров, исполнявших его роль, а Микки Маус и вовсе является одним из самых дорогих персонажей в истории. Но оба они – порождения докомпьютерной эпохи неинтерактивных развлечений, и потому вызывают у людей несколько иные чувства.

В любом случае, процесс взросления игр вместе с аудиторией продолжается. Знаменитая сеть магазинов Wall-Mart, когда-то давшая зарок не продавать игры с рейтингами Adults Only и Mature, уже пожалела о своем поспешном решении и сейчас возвращает самые знаменитые продукты для старшей аудитории на полки. Пока – в порядке эксперимента. Похоже, что традиционные детские компьютерные игры с рейтингом E скоро станут историей.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕНТЯБРЯ
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	DOOM 3	Activision
2	Conflict:Vietnam	SCI
3	Shellshock:NAM'67	Eidos
4	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
5	The Sims Triple Deluxe	EA Games
6	TheSims	EA Games
7	Codename: Panzeres - Phase One	Koch Media
8	CSI: Dark Motives	Ubisoft
9	Far Cry	Ubisoft
10	Battlefield 1942: WWII Anthology	EA Games

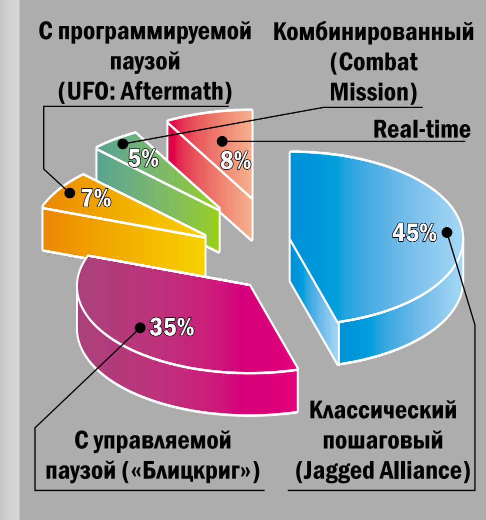
США

Место	Название	Издатель
1	DOOM 3	Activision
2	Age of Mythology	Microsoft
3	The Sims Deluxe	EA Games
4	The Sims: Makin' Magic	EA Games
5	Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
6	The Sims Mega Deluxe	EA Games
7	Rise of Nations	Microsoft
8	The Sims: Unleashed	EA Games
9	The Sims: Superstar	EA Games
10	World Poker Championship	Valusoft

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в сентябре играли в Украине

Место	Изменение	Название
1		Космические рейнджеры
2	+1	DOOM III
3	+1	Civilization III + add-ons
4	+6	Counter-Strike
5	+2	Need For Speed Underground
6	+2	Far Cry
7	+12	В тылу врага
8	+7	Периметр: геометрия войны
9	–3	Блицкриг
10	+3	Civilization
11	–4	Unreal Tournament 2004
12	–10	Wolfenstein: Enemy Territory
13	New	WarCraft III: Frozen Throne
14	–5	Sacred
15	–4	Казаки + add-ons
16	New	FIFA 2004
17		Diablo II + add-ons
18	New	Mafia: The City of Lost Heaven
19	–3	Painkiller
20	New	The Elder Scrolls III:Morrowind + add-ons

КАКОЙ БОЕВОЙ РЕЖИМ КАЖЕТСЯ ВАМ НАИБОЛЕЕ УДАЧНЫМ ДЛЯ ТАКТИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ?



По материалам сайта dtf.ru



ECTS*2004

Александр Птица

Лондонская



В который раз воочию убедился в том, что лондонские туманы – это чистой воды фикция и выдумка. Сверхнасыщенная неделя, проведенная вашим корреспондентом на берегах Темзы, не была омрачена ни единой капелькой дождя, а температурный столбик добирался до отметки 25 градусов по Цельсию.

Первые дни сентября в этом году ожидались жаркими, причем кипели не только погодные страсти. Сейчас объясню, в чем же дело. Подумайте сами, столько лет я возил вам эксклюзивчики с некогда самой крупной в Европе игровой выставки ECTS, и с каждым разом настроение репортажей становилось все сумрачнее по причине потери ею былого престижа, а вместе с ним и ключевых участников шоу – ведущих издателей игр. Год назад лондонскую игровую неделю мы просто проигнорировали, настолько пустой она казалась после шика и блеска E3.

Но на сей раз появилась интрига, и ваш покорный слуга отправился протоptoренной дорожкой в свой любимый европейский город пронаблюдать за очной схваткой двух игровых мероприятий – старой ECTS и совершенно новым выставочным «комплектом», в который входили индустриальная European Games Network (EGN), потребительская Game Stars Live (GSL) и конференция European Developers Forum (EDF). В одном месте, в одно и то же время, только в противоположных концах города.

Увы, самые пессимистичные предположения относительно судьбы ECTS подтвердились полностью. На осмотр выставочного зала мне потребовалось часа полтора (это с учетом времени, потраченного на общение на некоторых стендах).

Самое удивительное в том, что «живых» новых игр практически не было. Несколько стендов дистрибьюторов игровых аксессуаров, чуть-чуть компаний, производящих инструментарий для разработчиков, парочка рекрутинговых фирм – вот по сути дела и все. Номинально некоторые громкие имена как бы фигурировали, но на самом деле...

Microsoft. Закрытое со всех сторон помещение для общения с разработчиками по поводу нового кросс-платформенного инструментария XNA.

Nintendo – это вообще песня. Несколько стоек с «кубиками» возле ECTS Bar в самом центре зала с гордой надписью «Спонсор бара – Nintendo».

Samsung – тут и догадываться нечего – английский финал WCG.

Львиную долю своего пребывания на ECTS я посвятил трем корейским MMORPG. Подробности о них ищите на следующих страницах.



Самый большой «аттракцион» ECTS – знаменитый киберспортсмен Fatal1ty

Раньше на ковриках плясали, теперь играют в футбол



В баре с логотипом Nintendo так же пусто, как и на всей ECTS

Лондон театральный

Культовая статуя Эроса на Piccadilly Circus. Сразу за ней – вход в небольшой театр, в котором идут спектакли труппы The Reduced Shakespeare Company. Уехать из Лондона, хоть раз не сходив в театр, – нонсенс. На сей раз я выбрал этот. До сих пор не понимаю, как я выдержал два часа почти постоянного гомерического хохота. Название шедевра – «Полное собрание сочинений Уильяма Шекспира (в сокращении)». Для того чтобы вы представили, что творили на сцене три парня, также сокращенно охарактеризую некоторые моменты спектакля – «Отелло» в стиле рэп, все исторические хроники в виде репортажа с матча по регби, «Тит Андроник» как кулинарное шоу, и апофеоз всему – «Гамлет» наоборот.



А скажи-ка, Рэй Музика, для какого проекта ваша BioWare лицензировала движок Unreal 3?

игровая неделя EGN 2004

Самым большим аттракционом ECTS стал Джонатан «Fata1ity» Вендел на стенде ABIT, да и он на следующий день перебрался в ExCel на Game Stars Live.

Доки, портальные краны, и посреди этого жесткого индастриала – шикарный выставочный комплекс ExCel, в течение пяти дней заглотнувший в себя тысячи (3 700) профессионалов индустрии (EGN) и десятки тысяч (51 400) детей, подростков и их родителей (GSL).

На EGN – все тихо, чинно и по-деловому. Зато небольшие компании и студии разработчиков спокойно и без шума могут показать новые проекты прессе и возможным издателям.

У наших парней из DioSoft, отважившихся самостоятельно выставиться с «Пиратами XXI века» на EGN, прекрасное соседство – рядышком разместилась Elixir Studios во главе с идейным вождем Демисом Хассабисом. Как я ни пытался расколоть Дему на подробности о новом проекте, мне это не удалось. Зато другой наш старый знакомец Рэй Музика (BioWare), демонстрируя ставшую еще обворожительнее Jade Empire, намекнул, что ее эксклюзивность для Xbox – дело временное, и вполне возможна PC-версия. Команда Blitz Games порешила, что хватит ей тратить время на средненькие игрушки по кинолицензиям, и с шумом ворвалось на сцену игровых ужастиков с проектом Possession. Поверьте, таких зомби, как в технологическом демо этой игры, вы еще не видели. О некоторых проектах от Hip Interactive, Cenega и игровых аксессуарах речь пойдет дальше.



Светская жизнь игровых выставок

Участники и пресса – тоже живые люди. И для них выставки – это не столько праздник, сколько весьма тяжелая, хотя и интересная работа. После работы по всем законам положен заслуженный отдых. Вечеринки – непременная составная часть любой игровой выставки. Официальная Game Stars Live Party подавалась в James Bond-стиле: «водка-мартини, взболтать, но не размешивать», ретро-музыка с живой копией Фрэнка Синатры, масса эффектных девушек и, конечно, казино (за внутреннюю валюту, выдававшуюся на входе).

Пересекаем широченный коридор с кафешками и уголками для отдыха, входим в зал напротив и… окунаемся в шумную атмосферу громадных специально выстроенных стендов, всенепременных дефилирующих и позирующих booth babes, соревнований и конкурсов. Как будто в Лондон переехал из Лос-Анджелеса небольшой кусочек E3. Это бурлит Game Stars Live. В отличие от EGN и той же E3, вход сюда доступен любому желающему. Стоимость билета по нашим меркам немаленькая: 8–12 фунтов. Но такую сумму не жаль отдать ради непосредственного знакомства с еще не вышедшими потенциальными хитами. Вот здесь-то, на GSL, в полном блеске и развернулись издатели из первого эшелона: Electronic Arts, Activision, Eidos, Atari, Vivendi Universal Games, Microsoft и иже с ними.

У кого-нибудь еще остались сомнения насчет победителя дефматча между ветераном (ECTS) и новичком (EGN/GSL)? У меня нет.



Прекрасное доказательство того, что народ очень любит барабанить



Сергей Орловский (Nival) изучает ассортимент «1С»



Суперхит! Без вопросов



Burnout 3 – новый гоночный король


Не страшась авторитетов, наша киевская команда разработчиков DioSoft чувствовала себя в выставочном зале EGN весьма уверенно





Gizmondo

www.gizmondo.com

На рынке портативных игровых устройств происходит нечто неописуемое. Наблюдается прямо-таки бешеная активность: о Nintendo DS, Sony PSP и Nokia N-Gage QD мы уже писали не раз. На EGN мне представилась возможность испытать в работе двух доселе «темных лошадок» – Tapwave Zodiac (подробный обзор ждите в следующем номере) и Gizmondo.

Так что это за зверь с экзотическим именем Gizmondo и с чем его едят, точнее, что он умеет делать? Разработчики определяют его принадлежность как многофункциональное устройство для развлечений. Среди доступных для пользователя Gizmondo забав назовем в первую очередь игры (в том числе многопользовательские через Bluetooth 2 и GPRS), просмотр видео и прослушивание музыки в формате MP3, съемку с помощью встроенной камеры, обмен SMS- и MMS-сообщениями и, наконец, поддержку GPS.

По размерам Gizmondo чуть больше, чем GameBoy Advance. Когда устройство у тебя в руках, испытываешь достаточно приятные тактильные ощущения из-за того, что некоторые элементы корпуса прорезиненные. 2,8-дюймовый TFT-дисплей, на мой взгляд, уступает экрану в Zodiac, а те несколько игрушек, что продемонстрировал Питер Лилли из Gizmondo Europe, пока не вдохновили. Еще есть над чем работать.

ActionStick

www.actionstick.co.uk

Признайтесь, вам ведь надоело управлять своими персонажами в играх, не отрывая рук от мышки, клавиатуры или геймпада. Хочется больше свободы, мышечной радости и активных движений. На мой взгляд, лучшим стимулом «поразмяться вживую» являются игры жанра fighting.

В первую очередь для них и предназначен оригинальный игровой контроллер ActionStick. Его, кстати, показывали и на ECTS, и на EGN/GSL. Представьте себе стержень, на котором размещены восемь ультрафиолетовых сенсоров, определяющих характер движений игрока, а затем передающих «двигательные инструкции» управляемому персонажу. В этой ситуации, пока завершишь схватки со всеми противниками в какой-нибудь классике типа Soul Calibur или Virtua Fighter 4, с тебя сойдет семь потов. Говорят, что в течение часа игры с помощью ActionStick сжигается 600 калорий. Так что дамы могут заменить им шейпинг и аэробику.

Высота стержня регулируется, посему рукомашество и дрыгоножество перед экраном телевизора доступно и детишкам, и взрослым дядям и тетям. Подключение контроллера не вызывает никаких проблем – элементарный Plug'n'Play. А самое приятное состоит в том, что с помощью специального адаптера ActionStick можно подключить и к ПК, жаль, файтингов для нашей платформы маловато.

Противникам насилия, на дух не переносящим файтинги, ActionStick способен обеспечить приток хорошего настроения и заряд спортивной формы в процессе музыкально-танцевальных игр.

Race Pac

www.gamesteruk.com

Порулить с комфортом – это ли не мечта всех поклонников гоночных симуляторов и аркад. Об их нуждах позаботилась британская компания Radica, специализирующаяся на игровых аксессуарах и выпускающая их под торговой маркой Gamester.

На нескольких игровых площадках, размещенных в залах EGN и Game Stars Live, были установлены новенькие комплекты Race Pac. Ясное дело, отбоя в желающих покататься не наблюдалось. Обилие страждущих и жаждущих объясняется еще и тем, что в качестве тестовой игры использовалась Colin McRae Rally 2005, а лучшему водиле, показавшему самый высокий результат на одном круге, руководство Radica обещало солидный приз.

Из разговора с представителями Radica выяснилось, что идею, лежащую в основе Race Pac, подсказал главному дизайнеру Gamester Энди Риггсу его восьмилетний сын.

Итак, Race Pac можно охарактеризовать популярным нынче словосочетанием «all-in-one», поскольку в его состав входят руль с настраиваемыми конфигурациями кнопок для PS2 и Xbox, педали и… удобное сиденье для покорителя виртуальных автотрасс. Когда игра закончена, никто не мешает игроку сложить его и засунуть под диван или шкаф, чтобы не занимал лишнего места в комнате, или спокойно транспортировать к другу и продолжить гонки уже у него.



Что главнее? Девушки или Gizmondo?

Чемпионат по ралли

Андрей Шевченко – суперстар FIFA 2005





LEGO Star Wars

Разработчик **Traveller's Tales**
Издатель **Eidos**
Дата релиза **апрель 2005 г.**

Игр, в названиях которых фигурирует LEGO – любимая торговая марка детей и взрослых со всех концов света, уже великое множество. В списке, выдаваемом всезнающим сайтом mobygames.com, числится целых 22 позиции. Но такого за всю историю видеоигр еще не наблюдалось – полноценный проект с двумя «жирнющими» лицензиями. Скажу вам сразу – из всех новинок, демонстрировавшихся на Game Stars Live, именно эта получила мой личный «Приз зрительских симпатий».

Казалось бы, прямой потомок beat'em'up-скроллеров для двоих (за второго персонажа может играть либо ваш приятель, либо AI), но какой восторг у маленьких и взрослых детей вызывают битвы забавных фигурок, вооруженных световыми мечами, с толпами врагов. Как смешно предметы обстановки, «попавшие под раздачу», разлетаются на кубики Лего. Какая чудесная анимация персонажей (обворожительная улыбка крохотного Оби-Вана – это что-то!). А как вам использование Силы для того, чтобы разобрать какой-нибудь объект на блоки, а затем выстроить из них что-то более полезное. Словом, возможностей для творчества (как у разработчиков, так и у игроков после релиза) предостаточно.

В сюжете будут использованы основные моменты из Эпизодов I–III. Я не ошибся, какие-то элементы из «Мести ситов» в игру попадут. А ее релиз на всех игровых платформах, включая ПК (успокойтесь, геймплей в PC-версии точно такой же, как и в консольных), приурочен к выходу долгожданного фильма.

Stolen

Разработчик **Blue 52**
Издатель **Hip Interactive**
Дата релиза **апрель 2005 г.**

Stealth нынче в моде. Доказательство – успех Splinter Cell и иже с ним, а также изрядное количество новых проектов в этом жанре. С одним из них мне довелось познакомиться в «апартаментах», снятых издателем Hip Interactive на втором этаже выставочного комплекса ExCel.

Stolen – означает «украдено». Стало быть, игроку придется иметь дело с кражами. Успокойтесь, никакого отношения к обожаемому многими легендарному герою игрового сериала Thief Гарретту новая история не имеет. Да и сеттинг здесь футуристический: одновременно блестяще-гламурный и грязно-гадкий огромный мегаполис. Рассказывая о сюжете и атмосфере, разработчики вспомнили известные фильмы «Афера Томаса Крауна» и «Западня». А это значит, что объектами похищения будут произведения искусства, древние артефакты и другие цацки, которые обычно хранят в музеях.

Заниматься таким опасным делом поручено барышне по имени Аня. Она очень эффектна внешне, обладает нехилыми акробатическими способностями и знаниями в области hi-tech (на вооружении у очаровательной грабительницы весьма продвинутые гэджеты).

Демо, которое мне показывали, крутилось на PS2. Надо сказать, что выглядит все очень стильно, кроме того, неплохо смотрятся погодные эффекты, игра света и теней. Будем думать, что версия для ПК окажется по крайней мере не хуже. Настораживает только одно – как по мне, 8–10 часов геймплея все-таки маловато.

El Matador

Разработчик **Plastic Reality Technology**
Издатель **Cenega**
Дата релиза **октябрь 2005 г.**

Если судить по названию, то данное произведение должно было бы относиться к редчайшему жанру симулятора корриды. Однако все совсем не так.

На экране – буйство тропической растительности, суровые мачо с предметами, умеющими убивать, шикарные тачки. Вглядываясь в картинку во время демонстрации El Matador, я все время в мыслях возвращался к загадочным образом «притихшему» киевскому проекту Xenus (Boiling Point). По крайней мере, в плане, так сказать, антуража, отличия найти весьма трудно: банановая латиноамериканская республика, наркодилеры и их боссы. Разве что у героя Xenus пропала любимая сестрица, а у человека из агентства по борьбе с наркотиками, выступающего в роли главного героя El Matador, негодяи убили брата.

Хотите верьте, хотите – нет, но в технологическом отношении этот проект, по жанру являющийся тактическим action, делается на движке, уже проявившем себя в довольно неплохой стратегии Korea: Forgotten Conflict. И здесь он со своими функциями справляется совсем неплохо. Если говорить об объектах, населяющих игровой мир, то модели людей пока не особенно впечатляют, зато здания и автомобили на высоте.

Как утверждают разработчики, им хотелось бы добиться правильного баланса action и stealth. Кстати, нашему герою предстоит бороться с наркомафией не в одиночку. Ему предоставлена возможность нанимать бойцов, поддерживающих его во всех, так сказать, благородных начинаниях.



Одиннадцатая «Финалка» наконец появилась и в Европе



Master Chief (Halo 2) собственной персоной

Интимный уголок Playboy: The Mansion









Sniper Elite

Разработчик Rebellion
Издатель нет
Дата релиза не объявлена

Rebellion – команда, достаточно известная как в индустрии, так и в кругах потребителей. На ее счету, например, памятная многим игра Aliens vs. Predator. В настоящее время ребята из Оксфорда активно ваяют... очередной проект, связанный со Второй мировой, однако они не замахиваются на лавры крупных батальных полотен типа Medal of Honor или Call of Duty, а пытаются отобразить нелегкие будни снайпера. А это значит, что опять же на первый план выдвигается не только умение метко стрелять, но и незамеченным пробираться в нужные места, тихо и без шума «снимать» противников, мешающих выполнению миссий. Как видите, stealth-тенденция, как говаривал первый и последний президент СССР, расширяется и углубляется.

Согласно сюжету, главного героя, немецкого элитного снайпера Питера Мауэра, в последние дни войны в Берлине вербуют представители OSS (тогдашнее название ЦРУ). В обмен на американский паспорт ему предлагают выполнить ряд миссий, направленных против агентов СМЕРШ. Похоже, мы станем свидетелями зарождения холодной войны.

Технический директор Rebellion Крис Кингсли показывал версию для Xbox. По этому поводу не вижу причин для печали, потому как свои снайперские способности под силу будет проверить пользователям PS2 и PC. Судя по первым впечатлениям, противники достаточно умны. Добавлю еще, что работа снайпера – дело очень непростое и на высоких уровнях сложности меткость стрельбы напрямую зависит от сердечного ритма героя и его позы, поэтому приготовьтесь к правильному дыханию при прицеливании.

Sid Meier's Pirates

Разработчик Firaxis
Издатель Atari
Дата релиза ноябрь 2004 г.

«Пираты Сида Мейера» – эти слова проливают бальзам на душу игроков-ветеранов, вызывая настоящую лавину ретровоспоминаний о морских сражениях и фехтовальных поединках. В мае на E3 мне по разным причинам не удалось добраться до «Пиратов», зато на стенде Atari в выставочном зале Game Stars Live я уж отвел душу и вдоволь насладился практически готовой игрой.

С самого начала бросаются в глаза стиль и элегантность артов – что в меню, что в интерфейсе. В атмосферу XVII века вживаешься мгновенно.

Выбирая особые способности своего персонажа, я решил взять на себя роль эдакого Дон Жуана или Казановы, предпочтя шарм и обаяние даже таким важным для дела параметрам, как искусство фехтования или управление кораблем. Ну как же, ведь дочь губернатора обольстить страсть как хочется.

А дальше все, как в классике. Первый город. Знакомство с губернатором и получение от него задания. Очень развеселили реплики хозяина города на немецком языке. Потом – таверна, вербовка команды, беседы со странными личностями, обладающими ценной информацией, еще несколько действий – и наконец выход в открытое море.

По идее, более удачный баланс разных игровых жанров, как в «Пиратах», трудно себе представить. Тут и action, и паззлы, и стратегия с менеджментом, и элементы ролевика, и, конечно, морские сражения.

Battlestation: Midway

Разработчик Mithis Games
Издатель SCi
Дата релиза лето 2005 г.

В репортажах с выставок я не очень часто балую поклонников «военки». Обещаю исправиться и предлагаю первый взгляд на новый проект, анонсированный как раз во время EGN/GSL. Нетрудно догадаться, что к уважаемому издателю Midway сей продукт никакого касательства не имеет, а вот к величайшей битве, развернувшейся на дальневосточном театре военных действий между авиацией и флотом американцев и Имперскими военно-морскими силами Японии, – отношение самое прямое.

Чтобы подчеркнуть «морской характер» проекта, для презентации его издатель, британская компания SCi (в последнее время предпочитающая военную тематику в своих продуктах, возьмем для примера хотя бы серию Conflict:) арендовала яхту.

Но небольшой кораблик на тихой Темзе – это одно, а свистопляска кораблей в синих водах Тихого океана и самолетов в голубом небе над ним на экране – совсем другое. Сражения в игре развернутся буквально на всех уровнях – в воздухе, на воде и под водой. Игроку же доступно прямое управление любым из своих юнитов, будь то линкор или субмарина. Масштабность проекта впечатляет даже сейчас, и вместе с тем мне не кажется, что играть в Battlestation: Midway будет так уж сложно неопытному пользователю. Похоже на то, что массовый рынок проглотит проект венгерских разработчиков Mithis Games, а потом оближется и попросит добавки.



Хиты от Activision нынче в фаворе у публики

И куда же податься отважному пирату?



Рокки теперь стал героем видеоигры







Legend of Mir 3

Разработчик Wemade Entertainment
Web-сайт www.mir3europe.com

Корейские разработчики массовых многопользовательских онлайновых игр (MMOG) не пропускают ни одной крупной международной игровой выставки, где пытаются внедрить в широкие массы американцев и европейцев свой национальный MMORPG-образ жизни.

Тройка в названии означает третью итерацию игрового мира, открытого пару лет назад. Именно с этой версией корейцы из Wemade с помощью британского провайдера Quality Games Online выходят на европейские сетевые просторы.

Честно говоря, никаких революционных потрясений в «Легенде» я не приметил. Еще один массовый сетевой ролевик со средней по нынешним временам графикой и фэнтезийным (правда, на азиатский манер) сеттингом. Вступая в борьбу с демоническими силами, игрок выбирает путь воина, колдуна или даоса (вот вам и восточный религиозно-философский колорит).

Есть в игре один нюанс, который меня заинтересовал более всего остального. Самыми мощными созданиями в армии Зла являются некие Numas. Так вот, разработчики утверждают, что эти исчадия Ада обладают сильным AI, посему способны учиться на своих ошибках и в последующих схватках с игроком учитывать предыдущие промахи. А еще они, долго не думая, периодически совершают набеги на, казалось бы, мирные города. Сами понимаете, все эти заверения требуют тщательной проверки, что мы намереваемся сделать в ближайшее время, а затем доложить о результатах.

Herrcot

Разработчик Naontech
Web-сайт www.herrcot.com

В отличие от соотечественников, занятых развитием восточной страны с исконно русским названием Mir, строители мира (простите за невольную игру слов), нареченного Rog в игре Herrcot, ориентируются на традиции другой культуры. Джей Ин Лим из компании Naontech в разговоре со мной признался, что их команда очень хотела бы воссоздать европейскую атмосферу примерно XII века. Более того, узнав, что я из Украины, он совершенно серьезно завел разговор о том, что можно было бы построить локации, чем-то похожие на наш родной Киев, и даже высказал предложение поручить это какой-нибудь из украинских студий.

По крайней мере в визуальном отношении Herrcot оставила более отрадное впечатление, чем Legend of Mir 3. Это и понятно, поскольку она построена на базе более технологичного, чем в «Легенде», трехмерного движка BLADE, который разрабатывался около двух лет. И действительно, пейзажи на открытых пространствах, погодные эффекты и модели персонажей выглядят весьма и весьма пристойно.

Что касается особенностей игрового процесса, то к оригинальным «фишкам» разработчиков Herrcot я бы отнес систему наемников, кооперативные скиллы и наличие кооперативной морали в партии.

Khan: The Absolute Power

Разработчик Mirinae
Web-сайт khan.mirinae.com

Самый знаменитый хан в истории Евразии – это, безусловно, Чингисхан. И порешили горячие корейские хлопцы из Mirinae, что его эпоха, то бишь XIII век, станет отличным сеттингом для MMORPG. Развитие ее сюжета начинается в ту пору, когда Чингис-завоеватель возвращался в родную Азию из покоренной Европы. Как оказалось, еще до его воцарения в мир явился некий Гайзер, порождение Абсолютного Зла, однако некоторое время он не предпринимал никаких активных действий. Но теперь пришла пора реализации его планов по достижению мирового господства. Пришлось Чингису и рыцарям из Европы спешно формировать альянс против сил Зла.

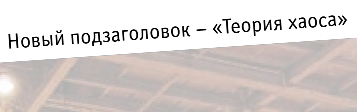
В настоящее время уже запланированы три эпизода, в которых к исходной игре будут добавляться интересные сюжетные повороты и новые «театры военных действий». На традиционный вопрос о классах персонажей я получил ответ, что пока их шесть – Рыцарь, Некромант, Мико (нечто вроде гибрида воина и клерика), Убийца, Колдун, Шаман, но в ближайшее время добавятся еще два – Мудрец и Монах.

Разработчики уделяют внимание не только боевой системе, но и всяческим внутриигровым социально-экономическим аспектам – гильдиям, сообществам, кланам, альянсам, а также технологии VUI (Voice User Interface).



Ретро. Легендарный Tron

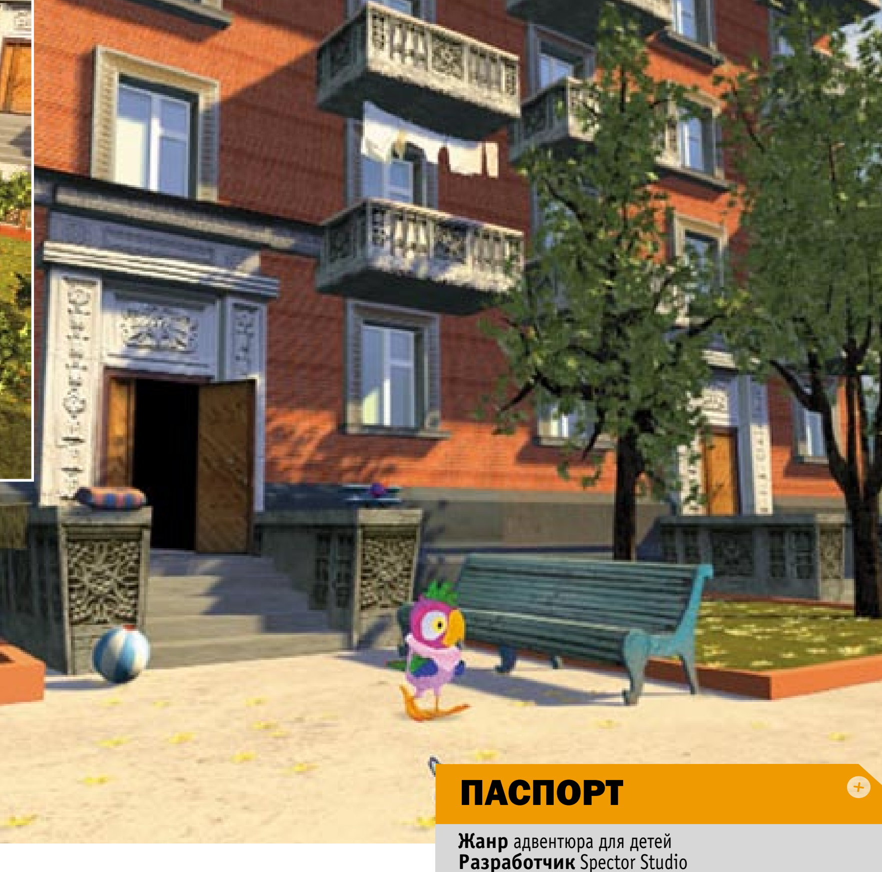
А живая все-таки краше!





Новый подзаголовок – «Теория хаоса»













ПАСПОРТ

Жанр адвентюра для детей
Разработчик Spector Studio
Издатель «Акелла»
Дата выхода конец 2004 г.

Новые украинские попугаи

Александр Птица

Игры с участием героев популярных фильмов, мультфильмов и книг пользуются безумной популярностью во всем мире, неделями не опускаясь с лидирующих позиций в списках бестселлеров. Наконец-то и наша игровая индустрия включилась в гонку за кино- и литературными лицензиями. Уже замелькали на экранах мониторов и Волк с Зайцем, и Братья-Пилоты, и Алиса Селезнева, и другие культовые персонажи.

К новому году их стройные ряды пополнятся небезызвестным «блудным попугаем» Кешей. Обладатель прав на использование его светлого образа российская издательская компания «Акелла» поручила разработку игры киевской команде Spector Studio. Естественно, мы не преминули заглянуть на огонек и выяснить подробности.

Руководитель проекта Константин Булатников сразу же расставил точки над «i», поведав, что лицензия касается не мультика, а, так сказать, литературного первоисточника за авторством Александра Курляндского. Кстати, известный юморист, а по совместительству один из создателей парочки «Ну, погоди!», пристально наблюдает за ходом разработки с самого начала. Сценарий игры хотя и не принадлежит его перу, но утверждался им лично.

Игра рассчитана в первую очередь на детей, поэтому интрига, лежащая в основе сюжета, весьма незатейлива. Узнав из теленовостей, что обитающей в стране, где «много диких обезьян», т. е. в Бразилии, популяции попугаев грозит опасность, отважный Кеша, не раздумывая, бросается к ним на помощь.

Создавая детский квест, ребята из Spector Studio стараются ориентироваться на лучшие образцы этого жанра, такие как популярнейшая «Рыбка Фредди». Яркие сочные цвета в декорациях игровых локаций, большое количество активных объектов, оживляющих картинку, забавные персонажи. Скучный пиксел-хантинг сведен до минимума.

Игровой движок позаимствован из предыдущей игры Spector Studio «Тринадцатый подвиг Геракла», однако он подвергся некоторой доработке. Среди приятных нововведений – более высокое разрешение и возможность управления с помощью мыши.

Что касается проекта «Мир пяти лун», о котором мы рассказывали в мартовском номере «Домашнего ПК», то, по словам Константина Булатникова, команда вернется к работе над ним после того, как попугай Кеша отправится в свободный полет по мониторам наших компьютеров.

Возвращение в Простоквашино

Олег Данилов



ПАСПОРТ

Жанр адвентюра для детей
Разработчик Electronic Paradise
Издатель «Акелла»
Дата выхода конец 2004 г.

Украинских адвентюр становится все больше. Киевская компания Electronic Paradise, один из патриархов рынка игрового ПО, разрабатывает сейчас сразу несколько квестов по мотивам произведений Эдуарда Успенского о веселых жителях Простоквашино.

Как и в случае с попугаем Кешей, детские адвентюры Electronic Paradise, создаваемые по заказу компании «Акелла», основываются не на знаменитых мультфильмах, а на книгах детского писателя. То есть главные персонажи игр – дядя Федор, Матроскин и Шарик, хоть и будут узнаваемы, все же должны отличаться от мультипликационных. И озвучкой героев займутся не знаменитые актеры, принявшие участие в работе над мультиком, а голосоподражатели, впрочем, в идеале мы не заметим разницы.

В играх, а всего запланировано пять адвентюр, нас ждут новые герои, не знакомые по мультфильмам. Дело в том, что популярные мультики сняты по двум из одиннадцати произведений Успенского о деревне Простоквашино, так что поле для творчества остается более чем достаточное. Первый проект, работы над которым уже близятся к завершению, повествует о сборах дяди Федора и компании в поход за кладом. Сценарий игры, который писали сотрудники Electronic Paradise, утверждался самим писателем.

Так как перед нами детский квест, основной упор делается на простые, не напрягающие задачки, небольшое количество предметов, отсутствие pixel hunting и т. д. Но самое главное – яркая, сочная графика, округлые формы и масса очень смешной фоновой анимации. В отличие от некоторых западных игр подобного плана, той же «Рыбки Фредди», где анимации весьма простенькие и не очень запоминающиеся, в «Простоквашино» все виденные нами фоновые заставки просто великолепны, мало того, для каждого объекта их заготовлено по несколько. В визуальном плане бета-версия игры произвела на нас приятное впечатление – графика задних фонов действительно очень добрая, яркая и запоминающаяся, подбор цветов изумительный. Всего же в адвентюре будет около 50 оригинальных локаций и более десяти персонажей. Конечно же, не обойдется без некоторого количества мини-игр на сельскохозяйственную тематику, а во втором проекте их число должно увеличиться в три раза – до 15. Для игры пишутся также веселые музыкальные треки.

Первая часть приключений дяди Федора и компании должна выйти в свет уже в конце этого года, предположительно в ноябре. А «Простоквашино 2» появится весной 2005 г.

Руководитель Electronic Paradise Сергей Мелихов, кроме прочего, рассказал нам, что компания продолжает работать над шутером про Великую Отечественную – Werhwolf – его движок, кстати, полностью переделан. Параллельно готовится к выпуску «Преферанс», который должен составить конкуренцию знаменитому «Марьяжу» в первую очередь благодаря качественной графике, продвинутому AI и возможности игры через Интернет.





СОВЕТ

Если вы постоянно врезаетесь в препятствия и не можете вписаться в повороты, попробуйте ехать помедленнее.

Кто-нибудь понимает, о чем речь?

ПАСПОРТ

Жанр раллийный симулятор
Разработчик Warthog
Издатель SCi Games
Web-сайт www.richardburnsrally.com

Warthog Entertainment Software
Британская компания Warthog была образована бывшими сотрудниками Electronic Arts в 1997 г. Основными ее приобретениями стали две студии – Zed Two и Fever Pitch Studios, причем последняя была переименована в Warthog Texas. Большая часть проектов Warthog ориентирована на рынок консолей, однако для некоторых предусмотрены и PC-варианты.
Игры Starlancer, Rally Championship Xtreme, Asterix
Проекты Fallen Kingdoms, Conquest 2: The Vyrium Uprising, Wrath & Skeller, Johnny Whatever
Web-сайт www.warthog.co.uk

Ричард – Львиное Сердце

№10/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Максим Капинус

Избежать сравнения каждого нового раллийного сима с серией Colin McRae Rally невозможно. Она стала международным стандартом, и все новички должны занять свое место в табели о рангах относительно CMR – выше или ниже. Жанр раллийных игр нельзя назвать особо плодовитым, однако проекты выходят регулярно. Другое дело, что отвлекают они игроков от знаменитой серии лишь ненадолго. Очередной сим оказался всерьез экипирован лицензионными автомобилями и трассами. Он даже обзавелся собственным брендом – именем известного гонщика Ричарда Бернса. Не знаю, насколько это морально стимулировало Warthog при создании игры, но сделали они действительно страшно реалистичный раллийный симулятор. Все, больше ни слова о Colin McRae Rally.

Праздничное настроение приходит уже при первом взгляде на меню. Школа! Вот чего нам всегда не хватало. Уже за одну школу можно петь игре хвалебные оды и слагать дифирамбы. Озвученные самим Бернсом уроки, поделенные на Basic и Advanced, действительно помогают понять принципы раллийной езды. Вас не просто бросят на амбразуру, а подробно объяснят динамику движения раллийного болида, принцип перераспределения веса при разгоне и торможении, механику блокировки колес. По ходу выполнения каждого тренировочного задания вам будут поступать ценные указания Бернса о том, какую скорость желательно держать на данном отрезке и когда нужно давить на тормоза. Уже при прохождении тренировки становится ясно, что RBR далеко уехал от соперников в плане физики повреждений и реализма управления. Настройки машины перед этапом выглядят угрожающе. Не каждый наберется смелости редактировать длину пружин или настраивать дифференциалы. Но и без этого проблем у начинающего пилота предостаточно.

Закончив тренировку, можете приступать к чемпионату. Три уровня сложности влияют на умения соперников, а правильный выбор степени реалистичности повреждений поможет первое время хотя бы доезжать до финиша. Режим Realistic, к слову, добавляет в игру массу спецэффектов вроде симпатичного белого дыма, который начинает валить из-под капота после поломки радиатора при любой встрече с бревном или камнем. Потом идет нагрев двигателя, а потом… а потом начинаем гонку сначала. Попытка взять быка за рога в первом же заезде, скорее всего, закончится плачевно. Выжатый газ, и ближайшее дерево отомстит вам резким падением самооценки – нет, вы не раллийный пилот. Вы даже не любитель. Вас настойчиво будут окунать лицом в грязь Японии, пыль Австралии и снега Финляндии, приводя в чувство каждый раз, когда вы по команде «Go!» будете рваться вперед. При особо жестоком обращении машина начнет глохнуть, а в один прекрасный момент и вовсе перестанет заводиться. Портит картину лишь серьезный недостаток сцепления с дорогой. Если на гравии это не очень бросается в глаза, то на асфальтовой трассе машина должна вести себя намного увереннее. Будем ждать заплаток.

Каждый истинный раллист обязан играть с рулем и видом из кабины. Именно в таком сочетании Richard Burns Rally выглядит наиболее реалистично и страшно. Особый шарм заездам добавляют безумные фотографы, перебегающие дорогу в опасной близости от несущихся машин. Все хотят вас запечатлеть, но никто не хочет умирать. Стаи птиц и парнокопытные, стоящие посреди дороги, тоже призваны довести вас до белого каления. Переезжать кого-либо строго не рекомендуется, поскольку потеряете ценные секунды для возврата болида на трассу. Через полчаса нервотрепки можно выжать себя в ведерко и подсчитать количество лет, которые понадобятся для достижения приличных результатов. Гнать во весь опор уже совершенно не хочется, поскольку вокруг такие пейзажи, что тянет остановиться и выйти подышать свежим воздухом. Графический реализм совсем не отстает от реа-



Привидение Ричарда Бернса всегда впереди

ВЕРДИКТ ★★★★★

Новый стандарт раллийного симулятора

Графика	HHHHH
Звук	HHHHH
Играбельность	HHHHH

+ Настоящий симулятор раллийной езды

– Неудобный интерфейс; некоторые недочеты в физике

ФОРМУЛА ИГРЫ

Colin McRae Rally + реализм + школа Ричарда Бернса = **Richard Burns Rally**

лизма физического – качающиеся от дождя листья растений вызывают восхищение. Жаль, что с такими скоростями рассмотреть все прелести флоры удается только в лежачем положении из перевернутого Peugeot 206...

Вся эта красота сопровождается замечательным гулом трехсотсильного двигателя, перемежающегося со стуком днища машины о рытвины. Если в результате особо успешной езды у вас оторвет дверь, то к ансамблю добавится и «наружный» рокот мотора. Саундтрек к игре впору выпускать отдельным диском – для написания музыки был привлечен известный клубный «электронщик» Paul Oakenfold.

Сами трассы представляют собой хорошо детализированные копии оригиналов, напичканные рытвинами и камнями. К сожалению, их всего 36, и такие известные этапы, как ралли Швеции и Греции, отсутствуют. Тем не менее общая протяженность всех трасс составляет 270 км. Машин также немного, и большинство недоступны в начале игры. Удивляет отсутствие среди них Ford Focus и наличие MG ZR Super 1600, не имеющей к WRC никакого отношения. Остается надеяться, что такое положение дел будет исправлено в ближайшем будущем. Возможное решение – модификации, которые уже начали выпускать сторонние энтузиасты. Одна из них, в частности, решает проблему «неправильного» вида из кабины, а другая – исправляет физику машины на снежных трассах в Финляндии.

Кроме Rally Season, есть еще несколько типов игры, среди которых Quick Rally и Richard Burns Challenge. Первый позволяет испытать себя на любом выбранном этапе, а второй является не чем иным, как гонкой наперегонки с ghost car самого Ричарда Бернса. Весьма поучительно следить за движением его машины по трассе и пытаться действовать аналогично. Мультиплеер в игре присутствует, но только лишь в виде hotseat для четырех добровольцев-смертников. Если рассуждать здраво, то непонятно, зачем вообще Richard Burns Rally нужна сетевая игра в полном объеме – пилоты все равно идут по этапу отдельно друг от друга. Так что отсутствие полноценного мультиплеера – всего лишь мелкий недостаток.

Что ж, можно сказать, что Richard Burns Rally удалось на время спихнуть с трона Colin McRae Rally. Вот только не отпугнет ли потенциальных раллистов слишком высокая сложность игры? Поживем – увидим. Ведь конкуренты в лице Colin McRae Rally 2005 и Xpand Rally не дремлют. Скоро в жанре раллийных симуляторов станет жарковато.



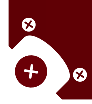
Если Richard Burns Rally для вас оказалась сложной, то пересаживайтесь на

Colin McRae Rally 4 **ДПК 5/2004**
Rally Trophy **ДПК 3/2002**



Человечек в зеленом показывает чудеса прыгучести

Главное в дождливую погоду – доехать





Еще в конструкторе симы бурно выражают свою радость по поводу обновки



ФОРМУЛА ИГРЫ

Телесериалы + шопинг + вуайеризм =
The Sims 2

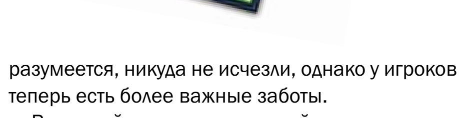


ПАСПОРТ

Жанр симулятор жизни
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.sims2.com

Maxis
Web-сайт www.maxis.com
Детище гуру игровой индустрии Уилла Райта занимается исключительно симуляторами различных аспектов окружающей жизни: от муравейника до целого города. В последнее время компания сосредоточилась преимущественно на коммерчески успешных Sim City и The Sims. Единственный провал – неудачная Sims Online.
Игры Sim Ant, Sim Farm, сериалы Sim City и The Sims, Sims Online
Проекты Sim City 5

Заводная семья



Сергей Галёнкин

Мои соседи – замечательные люди. Учтивая старушка из дома напротив держит на заднем дворе небольшое персональное кладбище на пятнадцать неупокоенных душ, а по вечерам развлекает себя темными ритуалами вуду. Трое подростков в крохотном бунгало на соседней улице устраивают вечеринки с традиционным пивом и мордобоем, а ночью по очереди подсматривают в телескоп за лесбийской супружеской парочкой, поселившейся слева от меня. Довольно приятные девушки, между прочим, даже усыновили паренька по имени Мухаммед из Ирака. Маленький араб дружелюбен и приветлив; он мечтает стать шерифом нашего городка через пару недель, когда подрастет.

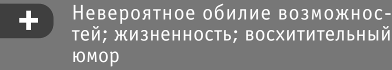
Можно ли (и, главное, нужно ли) улучшить игру, которая и так является лидером всех возможных чартов и давно занимает прочное место в сердцах пользователей? Команда Уилла Райта в очередной раз рискнула и снова сорвала джек-пот.

The Sims 2, в отличие от своей первой части, действительно стала симулятором жизни. Вспомните, в чем нуждались наши подопечные ранее: новая техника, крутые шмотки, большой дом и совсем немного общения. Натуральный «синдром консюмеризма» – приходилось проводить время, ухаживая за вполне совершеннолетним симом, словно за маленьким ребенком. Сводить в туалет, покормить, купить игрушку. Эти аспекты, разумеется, никуда не исчезли, однако у игроков теперь есть более важные заботы.

Во второй части у персонажей появились мечты. Из всех нововведений это, пожалуй, самое значительное, ведь наши герои хотят примерно того же, что и многие из нас. Один страдает от нехватки друзей, другой стремится к карьере врача, а третий безнадежно влюблен в замужнюю соседку. И, поверьте, исполнять такие желания гораздо интереснее, чем утирать своему подопечному нос (хотя никто не запрещает, как и раньше, везде таскать его за руку). Более того, каждый из них наряду с мечтами имеет и потаенные страхи: от небольших – например, поссориться с женой – до панической боязни потерять работу. Иногда, как и в жизни, кошмары и грезы пересекаются: кто-то хочет увидеть привидение, но одновременно страшится потустороннего до дрожи в коленках. Верша судьбы целых семейств на протяжении поколений (симы теперь рождаются, взрослеют, стареют и умирают – совсем как люди), чувствуешь себя временами эдаким Мефистофелем, бесцеремонно вмешивающимся в дела простых смертных. Впрочем, режиссер – более подходящее определение. По большому счету перед нами не симулятор обывателя, как первая часть, а карманный набор «Сделай сам» для изготовления телевизионного сериала – хоть бразильской тысячесерийной мелодрамы с многочисленны-



Пустяки, дело-то житейское



ВЕРДИКТ ННННН

Превосходная карикатура на современное общество: очень смешная и удивительно интересная

Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН

\+ Невероятное обилие возможностей; жизненность; восхитительный юмор

– Камера требует привыкания; ошибки в редакторе

ми родственниками и интригами, хоть фантастического ситкома про инопланетян. В Сети уже появились сайты фанатов, воссоздающих в игре любимых героев старых мыльных опер, включая «Район Мелроуз» и «Друзей». Возможность записи видеороликов (с последующим монтажом в том же Windows Movie Editor) и создания иллюстрированных сюжетов – еще один большой плюс для доморощенных постановщиков. Уровень актерского мастерства – язык не поворачивается ограничиться банальным «анимация» – выше всяких похвал. Да, симы отчаянно переигрывают, но как смешно наблюдать за любыми их действиями, в частности за натужными усилиями полной старушки, выжимающей вес на тренажере, или за попытками отца семейства приготовить обед самостоятельно.

Конструктор персонажей, появившийся в Сети, кстати, за месяц до выхода игры, в сто раз удобнее предшественника из первой части. Игроку позволено влиять на любой аспект внешности своих подопечных, вплоть до разреза глаз и ширины подбородка. Прическа, одежда, макияж и вовсе меняются, как в жизни, в любой момент: достаточно повертеться перед зеркалом или посетить ближайший бутик.

Три стандартных города прекрасно демонстрируют чувство юмора разработчиков. Pleasantview – место для классических страстей эпохи 60-х: муж обманывает жену с приходящей служанкой, старики категорически отказываются находить общий язык с подрастающим поколением, дети прогуливают школу и обеспокоены отсутствием друзей-сверстников. Strangetown – идеальные декорации для фантастических сериалов вроде «Секретных материалов» и «Баек из склепа»: инопланетяне, привидения, темные ритуалы вуду и небольшая летающая тарелка, что разбилась за холмом. И наконец, Veronaville – забавнейшая пародия на произведения Шекспира. Враждующие Монти и Каппы, афроитальянец Ромео, сексуально озабоченная Джульетта – классическая трагедия легким движением мышки превращается в молодежную комедию. Не мешают даже фамильные призраки, изредка запугивающие живых скорбными завываниями.

Нашлась забава и для любителей недопередачи «Окна», ведь в создании взрывоопасных ситуаций The Sims 2 не знает себе равных. Организуйте мужу-изменнику встречу с любовницей в укромном месте и в самый душещипательный момент выведите на сцену их оскорбленных супругов. Куда там детищу Нагиева – выяснение отношений из истерики часто переходит в драку, а то и в настоящее смертоубийство. Развлечения подростков с запертыми туалетами из первой части выглядят на этом фоне невинными детскими шалостями.

Игра вобрала в себя лучшее из многочисленных дополнений предыдущего эпизода: организация вечеринок, походы по магазинам, скверам и ресторанчикам, фантастические происшествия, воспитание потомства. Чтобы добиться всего этого, заядлым поклонникам раньше приходилось покупать уйму адд-онов, распространявшихся за отдельную мзду. Можем побиться об заклад, что ситуация повторится: выбор мебели хотя и больше, чем в оригинале, но все же недостаточен, набор одежды хочется расширять до бесконечности, и, пожалуйста, дайте нам возможность создавать собственных инопланетян! Сотни улучшений не за горами, но и без них The Sims 2 представляет собой восхитительную, иногда гуманную, иногда жестокую, но непременно веселую и интересную игру для всех поколений.



Вечеринка удалась



Цензура не позволяет нам показать, что последует дальше

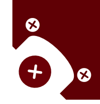
Джульетта очень рада видеть Ромео



Жена на работе, дети в школе



Жизнь безумного ученого не так проста, как кажется



Китайский порнографический мультик

Сергей Галёнкин



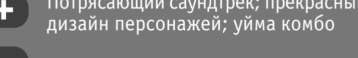
Что происходит на экране – непонятно. Но красиво



ПАСПОРТ

Жанр файтинг
Разработчик Arc Systemworks
Издатель Media Kite
Web-сайт www.guiltygearx.com

Arc System Works
Небольшая японская компания – всего полсотни сотрудников – занимается не только разработкой серии кровавых файтингов Guilty Gear для аркадных автоматов, консолей и ПК, но также делает развлекательное и обучающее ПО для самых маленьких. Удивительные люди.
Игры Guilty Gear X, Prismaticallization, Tanaka Torahiko no Uru Toraryuu Shogi, Digital Holmes
Проекты Guilty Gear XXX
Web-сайт www.arcsy.co.jp



ВЕРДИКТ HHHHH

Один из лучших плоских файтингов

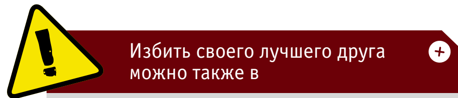
Графика	HHHHH
Звук	HHHHH
Играбельность	HHHHH

\+ Потрясающий саундтрек; прекрасный дизайн персонажей; уйма комбо

– Без геймпада – ни-ни



Капитанская дочь



Избить своего лучшего друга можно также в

Guilty Gear X **ДПК 1–2/2002**
Soul Calibur (на эмуляторе Dreamcast)

ФОРМУЛА ИГРЫ

Секс + насилие + рок-н-ролл = **Guilty Gear XX**

Ах, значит вы читаете желтую российскую прессу? Тогда вам должно быть прекрасно известно о том, что аниме, более знаменитое как «китайские порнографические мультики», давно и уверенно разрушает «посконную» славянскую культуру (непременно с ятями и ерами в каждом слоге) и подлежит немедленному запрету на государственном уровне. Да-да-да, а тех детей, кто еще не смотрит «Ивасика-Телесика» каждый день, мы будем перевоспитывать административными методами.

Торжествуйте. Guilty Gear XX – идеальная красная тряпка для всех борцов с японской культурой, не обремененных излишним интеллектом. Насилие? Есть. (Полу)обнаженные героини? А как же. Гомосексуалисты? В наличии. Рок-музыка? Куда ж без нее. Сигареты, алкоголь и, временами, расширяющие сознание препараты – имеются. Просто праздник какой-то.

Герои игры представляют собой собрание самых странных персонажей в истории электронных развлечений. Трехметровый гигант с бумажным пакетом на голове, маленькая девочка с огромным якорем, персональная фаворитка I-No, вооруженная только верной электрогитарой, одержимый демонессой бедолага, не ведающий, что творит – разработчики изрядно перепотрошили культурное наследие собственной державы. Все действующие лица прорисованы в мельчайших подробностях – не каждый анимационный фильм, не говоря о сериалах, может похвастаться изображением такого уровня. Забавно – игра выполнена в классическом консольном разрешении 640×480, однако ненавязчиво просит пиксельные шейдеры для вящего улучшения качества. Да и вообще выгодно отличается от большинства трехмерных файтингов. Фоны, на которых происходят поединки, насыщены деталями, героями и событиями и, кажется, живут своей, не зависящей от происходящего смертоубийства жизнью. Уберите с экрана полоски здоровья и прочую служебную информацию – и вы не сможете отличить картинку от классического аниме о боевых искусствах и магии.

Guilty Gear XX удивительно богата возможностями. Если среди вас все еще есть наивные люди, считающие файтинги безмозглым занятием для самых

А теперь мои волосы мокрые и шевелятся





Почувствуй силу рок-н-ролла!

маленьких, пришло время изменить свое мнение. Местная тактика легко заставит покраснеть даже видавших виды поклонников «Демиургов», а баланс так и вовсе не знает себе равных. Ах, у вас есть блок? Получите контрблок. На каждый суперудар найдется ответный: даже местное убероружие, комбо instant kill, убивающее с одного касания, может быть отражено. Поединки в воздухе – отдельная песня. Специально для любителей «Крадущегося тигра, затаившегося дракона» удар, отбрасывающий врага высоко-высоко, теперь выполняется одной кнопкой и посылает противника в достаточно долгое путешествие, чтобы можно было догнать его в прыжке и от души врезать несколько смачных пощечин.

Выгравируйте себе на MP3-плеере: саундтрек GGXX потрясающий. Тридцать семь музыкальных произведений, два компакт-диска, доступные в розничной продаже, – квинтэссенция лучшего в j-rock. Классические гитарные композиции, заставляющие вспомнить об AC/DC, сменяются тяжелыми барабанными партиями, в свою очередь уступающими место рок-балладам в духе ранних Scorpions. Кто сказал, что японцы не умеют делать рок?

Разумеется, все это счастье настойчиво требует геймпад. Хотя никто не запрещает вам играть с помощью старой доброй клавиатуры, однако тогда забудьте о 90% ударов и, соответственно, о победе вообще. Традиционно для сериала, большинство комбинаций выполняются вместе с ритуальным вращением крестовины по часовой стрелке – ну-ка, изобразите это курсорными клавишами. С другой стороны, Guilty Gear XX совершенно лояльно относится к слабым машинам, так что на те полтыщи долларов, что вы сэкономите на приобретении топовой видеокарты для одной игры, ее использующей (я на DOOM 3 намекаю), можно купить геймпадов для всех родственников до двадцать пятого колена и еще останется на AV-кабель для телевизора. Это не просто фигура речи – как показывает опыт, очень сложно придумать лучшее развлечение для большой компании друзей, чем виртуальный мордобой на большом экране. Файтинг – очень редкий гость на наших с вами компьютерах, поэтому ни в коем случае не пропустите Guilty Gear XX.

Олег Данилов

Лига выдающихся джентльменов

Возьмем американский футбол… Первым делом уберем из него американцев, заменив их разнообразными орками, гоблинами и прочими дварфами. Затем отменим все правила, оставив лишь одно – прав тот, у кого кулаки больше. Добавим классические файрболлы, молнии, демонов из иных измерений и другую магию. Разрешим судьям брать взятки, а тренерам – использовать допинг. Возведем безумие в квадрат – и вуаля: самый оригинальный проект этого года, экономическо-менеджерский, ролевой пошагово-реалтаймовый симулятор несуществующего вида спорта Chaos League, готов.

Я не силен в терминологии американского футбола, впрочем, как и обычного регби, поэтому дальше буду оперировать футбольными понятиями. Итак, перед нами стоит задача пробиться в премьер-дивизион Chaos League и выиграть суперкубок. Для этого необходимо последовательно пройти три младшие лиги. А начинаем мы с формирования команды – выбираем расу, которая и определяет стиль игры, покупаем игроков и дополнительное снаряжение. При этом следует помнить, что эльфы и преторианцы исповедуют скоростную игру с длинными пасами и пробежками, темные эльфы ориентируются на магию, орки и варвары делают упор на грубую силу и т. д.

Очки в матче начисляются за каждый мяч, донесенный до противоположного конца поля, а методы, которыми это будет сделано, не важны. Впрочем, каким образом вам будут мешать, тоже не имеет значения – правил здесь нет. Игроки в Chaos League делятся на крепких, но медленных линейных и защитников, быстрых нападающих и полузащитников и громадных медлительных монстров. Задача последних – не просто помешать противникам, а физически истребить их (запасайтесь лечебными снадобьями – вы же не хотите потерять лидеров команды!). В Chaos League лежачих – бьют, если, конечно, судья не видит. А если вдруг арбитр что-то заметил, всегда можно дать ему на лапу, и он прикроет глаза. Для этого перед началом каждой встречи выделяются дополнительные деньги на подкуп судьи, найм хулиганов, использование стимуляторов на своих игроках и допинг-тесты игроков противника.

Игроки, осуществляющие перехваты меча, забивающие голы, обманывающие противника и т. д., получают после встречи опыт, благодаря которому можно наделять их дополнительными пассивными и активными способностями. Собственно, активные навыки – это и есть боевая и вспомогательная магия, которую можно и нужно применять на «поле боя». Кроме того, зрители в Chaos League – не аморфная масса. Для подбадривания ленивых игроков им выделены арбузы и тяжелые топоры, которыми они порой весьма метко мечут в лежебок. Ну а если ваша игра удовлетворяет фанатов, становятся доступными зрительские заклинания – вызов магических существ, молнии, минные поля и прочее.

Возможны три варианта игры: полностью в реальном времени, весьма сумбурный и неуправляемый, но зато быстрый (матч длится 12–15 минут), пошаговый, в котором вся игра разбита на короткие пятисекундные отрезки, перемежающиеся с 15–45-секундными периодами отдачи приказов (1–1,5 часа один матч), и real-time с управляемой камерой – самый приемлемый, по нашему мнению. В сети и Сети работают только real-time и turn-based.

В графическом плане Chaos League выглядит очень хорошо: приятная 3D-графика, оригинальные и детально проработанные модели игроков, стильный интерфейс, скриптовые вставки и др. На среднестатистическом компьютере игра уверено выдает 25 кадров в режиме 1024×768. Немного, но для Chaos League вполне достаточно. А вот звуковое оформление заслуживает самых лестных похвал – не столько музыка, сколько комментаторы. Таких эмоциональных ведущих не знает ни один вид спорта, слушать их перлы – настоящее удовольствие.

Chaos League полна драматических моментов. Когда вся ваша команда валяется в глубокой отключке, громадный минотавр дотаптывает в углу поля лучшего бомбардира чемпионата, а три здоровенных орка несутся в сторону ваших «ворот», адреналин хлещет литрами. А какие страсти бушуют в Интернете! Матчи против живых соперников – это нечто. Так что тренируйтесь дома на самом высоком уровне сложности, а не то в Сети вас моментально «съедят».

Большой парень
в пылающих доспехах появляется
на поле благодаря зрителям ↘



ФОРМУЛА ИГРЫ

Американский футбол +
WarCraft III = **Chaos League**

ПАСПОРТ

Жанр микс
Разработчик Cyanide Studio
Издатель Digital Jesters
Web-сайт www.chaosleaguegame.com

Cyanide Studio
Французская студия, расположенная в Париже, создана в 2000 г. Все игры компании объединяет нестандартность и спортивная тематика. Кроме Cyanide Studio, симуляторы таких видов спорта не делает никто.
Игры Cycling Manager 1–4; Horse Racing Manager; Pro Rugby Manager
Проекты нет данных
Web-сайт www.cyanide-studio.com



Touch Down! ↗
Touch-touch-touch-down!!!

ВЕРДИКТ ННННН

Безумная во всех отношениях игра, в том числе и безумно интересная

Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН

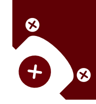
+ Спортивная, менеджерская и ролевая составляющие; великолепные комментаторы; оригинальные персонажи; безумные правила; мультиплеер

– Игра на любителя

↖ И даже такие монстры не помеха нам на пути к суперкубку

Другие безумные спортивные игры от Cyanide Studio

«Магнат конного спорта: Фаворит» **ДПК 10/2003**
«Этот безумный велоспорт. Сезон 2003–2004» **ДПК 1–2/2004**



ФОРМУЛА ИГРЫ

Desert Rats vs. Afrika Korps – Африка + Нормандия = **D-Day**

В динамике взрывы очень хороши



Уничтожить окопавшийся «Черчилль» почти невозможно

Где-то мы уже это видели. И не раз



Начало каждой миссии – ролик на движке игры, стилизованный под кинохронику

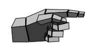
Кроме D-Day, обязательно посмотрите

«В тылу врага» **ДПК 8–9/2004**
Desert Rats vs. Afrika Korps **ДПК 5/2004**

ПАСПОРТ

Жанр тактическая RTS
Разработчик Digital Reality
Издатель Digital Jesters
Web-сайт www.d-daygame.com

Digital Reality
Находится ее офис недалеко – в Будапеште, который, если кто не в курсе, является столицей Венгрии. Выпустив две части в чем-то гениальной Imperium Galactica и уверенного середнячка Haegemonia, компания, судя по всему, перешла на разработку игр по мотивам реальных событий.
Игры Imperium Galactica, Imperium Galactica II: Alliances, Haegemonia: Legions of Iron, Haegemonia: The Solon Heritage, Platoon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam, Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day
Проекты не объявлены
Web-сайт www.digitalreality.hu



ВЕРДИКТ ★★★★★

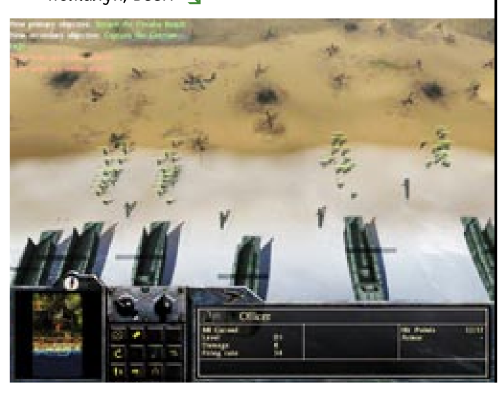
Старый продукт в новой упаковке

Графика	НННН**Н**
Звук	НННН**Н**
Играбельность	НННН**Н**

+ Неплохая графика; качественный звук; интересные задания

– Не самый лучший pathfinding; иногда сложность миссий завышена; отсутствие значимых изменений по сравнению с Desert Rats vs. Afrika Korps

Это место известно, пожалуй, всем



Дубль два

Янош Грищенко

Выход «В тылу врага» показал, к чему должны стремиться остальные игры в жанре тактических RTS. Впрочем, ожидать скорых чудес от новых проектов тоже не стоит – индустрии нужно время, чтобы «переварить» все то, что было увидено в дебютном продукте молодой украинской компании.

Не так давно «Домашний ПК» писал о Desert Rats vs. Afrika Korps. Как оказалось, ее разработчик, Digital Reality, сосредоточилась не на дополнении, как это обычно принято, а решила по-быстрому сделать вполне самостоятельный проект под названием D-Day, посвященный 60-й годовщине высадки союзнических войск в Нормандии. Однако самостоятельной игру можно назвать лишь с натяжкой. Об этом и пойдет речь дальше.

По большому счету, нововведений оказалось всего ничего. Движок, который мы видели в DR vs. AK, несколько подрихтовали (незачем добру зря пропадать); вместо золотистого песка обширные территории засадили травой; скудные пальмы были заменены на вполне солидные лиственные деревья; а юниты, соответственно, поменяли камуфляж. Кстати, о ваших подопечных. Смена театра боевых действий, видимо, несколько повлияла на доступные тактические приемы. Первая половина игры просто вынуждает вас использовать пехоту во всех ее проявлениях. Бронетехника в этот период – весьма редкое и экзотическое зрелище. Миром правят солдаты с базуками и огнеметами. Последние натурально «зажигают». Если правильно атаковать ими вражеские позиции, то успех гарантирован при мизерных потерях с вашей стороны. Это, пожалуй, самый сильный юнит в игре, который с одинаковым успехом справляется с пехотой как на открытой местности, так и в защищенных бункерах.

Вторая половина кампании – это едва ли не перманентные сражения бронетехники. Перемена настолько разительна, что требуется некоторое время на привыкание. Пехота быстро уходит на второй план, уступая место массированным танковым атакам укрепрайонов, захвату стратегически важных позиций и т. д.

Одним словом, практически все то же, что мы с вами уже видели, но в другом антураже. Следует заметить, что Digital Reality отошла от идеи использования «героев», как в предыдущем проекте, что на удивление сильно повлияло на игровой процесс. Теперь прохождение миссий не сводится к запихиванию героя в танк, превращающийся, таким образом, в неприступную крепость на гусеницах, особенно если сзади за ним катится грузовик техпомощи.

Ну и конечно же, странно было бы не увидеть в игре под названием D-Day знаменитой высадки на пляж «Омаха». Выглядит сия процедура на порядок красивее и зрелищнее, чем в Frontline Command или Commandos 3 (если не ошибаюсь, последняя стратегия, в которой можно было поучаствовать в этом историческом событии).

И все же к D-Day относишься с определенной настороженностью (хотя видно, что авторы неплохо поработали над ошибками и сделали весьма добротную игру). Возможно, потому, что по сравнению с новым эталоном жанра («В тылу врага») она выглядит по-детски несерьезной.

Одноэтажная Америка

Олег Данилов

По большому счету, надо бы влепить 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal честно заработанную тройку, но рука не поднимается. Слишком долго у нас не было хоть сколько-нибудь стоящих симуляторов грузовиков. «Мазатракеры» не в счет, да и вышли они больше года назад, а сколько еще ждать появления «Дальнобойщиков 3», знает только Бог и «1С». Так что лишний бал игра получила исключительно от безысходности. Впрочем, я провел за Pedal to the Metal не один вечер, о чем совершенно не жалею. Да, это не совсем та игра, которую мы хотели бы видеть, но все же...

По сравнению с предыдущей частью – 18 Wheels of Steel: Across America, вышедшей ровно год назад, разработчики несколько улучшили графику, особенно модели грузовиков, подрихтовали физическую модель (правда, она по-прежнему далека от симуляторной), расширили мир за счет приграничных областей Канады и Мексики, увеличили количество грузов и прицепов, ввели некоторые новые элементы геймплея.

Для тех, кто не видел предыдущих серий «Дальнобойщиков по-американски», вкратце перескажем содержание. Итак, у нас имеется вся Америка – от Атлантического до Тихого океана и от вечно заснеженной Канады (да-да, зима там круглый год, и полярные медведи на улицах!) до вечно знойной Мексики – в масштабе 1:500. Так что Буффало – за углом одной из улиц Торонто, от Нью-Йорка до Сан-Франциско – 30 минут езды, а Великие озера – прудик в центре Чикаго. Со временем разработчики поступили так же вольно. Местная мини-американская минута равна одной секунде, т. е. в сутках ровно 24 минуты. В связи с радикальным уменьшением страны все города в Pedal to the Metal похожи как близнецы-братья, только Вашингтон выделяется зданием Капитолия в качестве задника, а в Фриско на обоях нарисован мост Golden Gate. Небоскребов в игре нет принципиально – максимум здания в 10 этажей. То, что Америка – страна для автомобилей, я убедился на собственной шкуре: на пешеходов там смотрят подозрительно, но чтобы настолько для автомобилей, не подозревал. В Pedal to the Metal нет ни одного человека – только грузовики, легковушки и автобусы да редкие голоса коллег по радио. Ощущения живого мира нет, хотя ехать можно куда хочешь.

Вы вступаете в игру, работая на чужого дядю. На этом этапе вами просто командуют – груз туда-то, отвези-ка его в соседний штат. Но при наличии 100 тыс. убитых енотов вы можете уйти на вольные хлеба, выкупив старенький грузовик. На сбор средств нужно где-то две недели игрового времени. Вот тут-то и начинается самое интересное. Появляется возможность покупать новые грузовики (их в игре почти два десятка, один другого краше – какие модели, какие модели! – любо-дорого посмотреть), улучшать ваших железных коней, тюнить (Need for Speed: Underground отдыхает!) и самое главное – выбирать направление и цель поездки. А выбрать есть из чего: в каждом городке 3–4 склада, количество товаров и типов прицепов перевалило за сотню, ассортимент и заказы меняются постоянно.

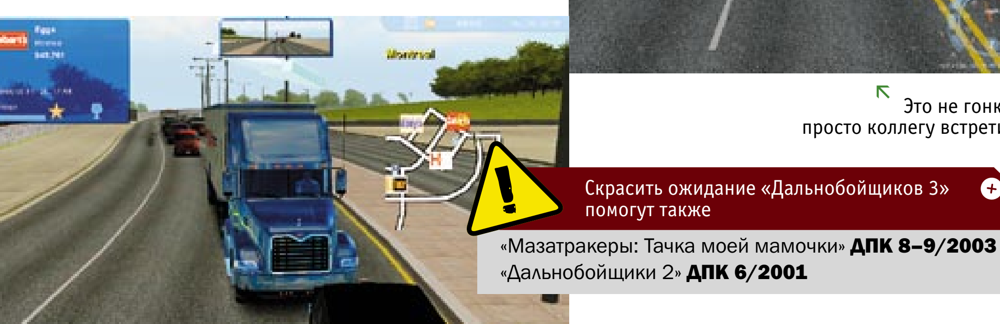
На этой стадии начинается погоня за престижем. Ездим аккуратно, привозим грузы в срок и неповрежденными, не попадаемся на глаза редким копам. Еще через две недели вы получаете серебряную звезду и возможность покупать дополнительные грузовики и нанимать водителей. Теперь вы – Большой Босс. Кстати, с ростом престижа открывается доступ к армейским заказам, дорогим и опасным грузам, перевозка которых и оплачивается соответственно.

Собственно, это все, что есть в игре. В Pedal to the Metal отсутствуют: гонки с другими дальнобойщиками от перекрестка и до горизонта, модель повреждений грузовиков, погода (дождь идет ровно 5 секунд, и это не шутка), сюжет, дополнительные задания, ощущение скорости, музыка (зато имеется ogg-плеер) и т. д. Но то, что есть, позволит вам скрасить ожидание «Дальнобойщиков 3», место действия которых, напомню, также Америка (Калифорния). Они приедут – и всех рассудят.

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Дальнобойщики 2» + Америка – гонки =
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

Не думал, что в Монреале такие пробки





Это не гонки, просто коллегу встретил



Скрасить ожидание «Дальнобойщиков 3» помогут также

«Мазатракеры: Тачка моей мамочки» **ДПК 8–9/2003**
«Дальнобойщики 2» **ДПК 6/2001**

Моя пре-е-е-е-лесть...



ПАСПОРТ

Жанр симулятор
Разработчик SCS Software
Издатель Valusoft
Web-сайт www.scssoft.com/pttm.php

SCS Software
С 2000 г. чешская компания (основана в 1997 г.) подвизалась делать бюджетные игры для Valusoft (THQ) и ARUSH Entertainment – соответственно симуляторы грузовиков и охоты. Движок Prism 3D, работающий во всех проектах студии, чехи умудрились лицензировать еще для 12 различных проектов, в том числе и отличной Duke Nukem: Manhattan Project.
Игры Rocky Mountain Trophy Hunter 3; Shark! Hunting the Great White; Hunting Unlimited 1/2/3; Hard Truck: 18 Wheels of Steel; 18 Wheels of Steel: Across America
Проекты нет данных
Web-сайт www.scssoft.com

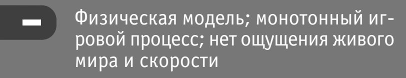


Типичный американский городок

ВЕРДИКТ НННHН

Это, конечно, не «Дальнобойщики 3», но провести время до выхода «народного симулятора» поможет

Графика	НННHН
Звук	ННННН
Играбельность	НННHН



\+ Модели грузовиков; огромное количество грузов; три режима игры

– Физическая модель; монотонный игровой процесс; нет ощущения живого мира и скорости



ФОРМУЛА ИГРЫ

Desert Storm II + джунгли = **Conflict: Vietnam**

Не ссорьтесь, мальчики

На базу напали!

Приятно, что такие вот пулеметы можно использовать

ПАСПОРТ

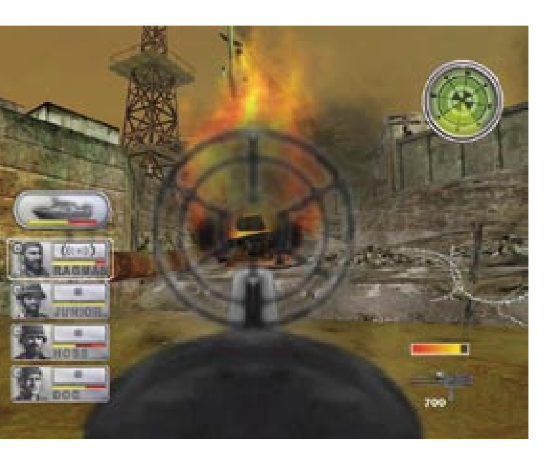
Жанр squad-based action
Разработчик Pivotal Games
Издатель SCi Games
Web-сайт www.conflict.com

Pivotal Games
Pivotal – довольно молодая компания, основанная в 2000 г. Кроме серии с лейблом Conflict, на ее совести также The Great Escape, созданная по мотивам одноименного фильма. Интересно, что две части Desert Storm были проданы огромным тиражом в 3,5 млн. копий.
Игры Conflict: Desert Storm; Conflict: Desert Storm II. Back to Baghdad; The Great Escape
Проекты не объявлены
Web-сайт www.pivotalgames.com

Чтобы сравнить Conflict: Vietnam с предыдущими играми серии, посмотрите
Conflict: Desert Storm **ДПК 11/2002**
Conflict: Desert Storm II. Back to Baghdad **ДПК 11/2003**

Rumble in the Jungle

Янош Грищенко



Танк взорвал не я, а прилетевший по зову скрипта вертолет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Еще один шутер на тему вьетнамской войны, однако далеко не самый удачный

Графика	HHHHH
Звук	HHHHH
Играбельность	HHHHH

+ Сюжет; видеоролики; возможность более гибко управлять напарниками; озвучка

– Графика; небольшие размеры уровней; линейность; AI

Мы уже неоднократно упоминали, что тема Второй мировой войны занимает первое место по популярности среди разработчиков компьютерных игр. Так вот, второе место на пьедестале оккупировали, без сомнения, вьетнамские события 1964–1975 гг. Pivotal Games, творец обеих частей Conflict: Desert Storm, не стала оригинальничать и опять слепила (из того, что было, ясное дело) тактический шутер под красноречивым названием Conflict: Vietnam.

Последний год пошел команде явно на пользу – прогресс налицо. Конечно, в графическом плане все осталось так же, как и раньше. Движок продолжает показывать чересчур блестящие объекты, текстуры невысокого качества и смехотворные взрывы. Еще больше досаждает дизайн уровней. Представьте себе тропинку, по которой можно передвигаться из пункта А в пункт В, но сойти с нее нельзя ни за какие коврижки. Здесь препятствием становится как стена из пальм, так и три несчастных цветочка – они, по замыслу разработчиков, являются ужасной проблемой для американских вояк. О какой-либо нелинейности можно забыть.

Куда более приятное впечатление производит сюжет. Перед каждой миссией игрок отныне будет получать порцию качественно поставленных роликов, что для Pivotal Games поистине невиданное достижение. Кроме того, все миссии связаны друг с другом и представляют собой логически построенную сценаристами цепочку. В них теперь очень много стрельбы, что, видимо, вызвано небольшими размерами уровней и, соответственно, большим количеством врагов на один квадратный метр. Кстати, о врагах. Пускай их целые батальоны. Пускай они тупы как пробки. Но бесцеремонно материализоваться из ниоткуда в десяти шагах от вашего персонажа – это уже ни в какие ворота не лезет.

Несколько лучше дела обстоят с вашими подопечными. В Conflict: Vietnam, как и в предыдущих играх серии, их четверо. Нельзя сказать, что они поумнели, но некоторые положительные моменты в их поведении все же появились. Отныне с помощью правой кнопки мыши каждого из них можно отправить на определенное расстояние или приказать взять какой-либо предмет, будь то аптечка или боеприпасы. Хотя две основные команды, «Стоять» и «Следовать за мной», так и продолжают уживаться на одной клавише.

Из «тактических» возможностей Pivotal Games включила в игру функцию, по которой игрок может прильнуть к прицелу, словно в Operation Flashpoint или Vietcong. Кстати, последняя игра, судя по всему, произвела огромное впечатление на разработчиков. На каждом шагу видно, что они хотели сделать нечто похожее на творение чехов. Тут и завязка игры, и защита базы от нападения вьетконговцев, и стрельба из транспорта, ведомого AI.

Одним словом, Conflict: Vietnam получился намного лучше предыдущих игр Pivotal. Но назвать ее удачной тоже нельзя. Просто заурядная аркада, которую непонятно зачем разработчик за уши тянет в сторону жанра тактических шутеров. Впрочем, в хороших продажах этой игры, как и прежних опусов студии, можно не сомневаться, тема уж больно модная.



Если вдруг захотите тряхнуть стариной, то попробуйте

Transport Tycoon Deluxe
Railroad Tycoon 2

Братья Люмьер где-то рядом





Кратчайший путь – залог успеха

Партия поручила подготовиться к Олимпийским играм

ПАСПОРТ

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Studio Ebensee
Издатель JoWooD
Web-сайт www.transportgiant.com

Studio Ebensee
Подразделение JoWooD, носящее название Studio Ebensee, начинало с логической игры Think-X, но стало известным благодаря созданию Industry Giant в 1995 г. В то время фирма JoWooD состояла из четырех человек, и трое из них работали в Studio Ebensee. Сейчас в студии трудятся 11 сотрудников, девять из которых были вовлечены в проект Transport Giant.
Игры Think-X, Traffic Giant, Industry Giant, Industry Giant 2
Проекты Transport Giant: Down Under
Web-сайт www.jowood.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Transport Tycoon – баланс = **Transport Giant**

Постой, паровоз…

Максим Капинус

Рецепт приготовления современной «паровозной» стратегии довольно прост: надо взять Transport Tycoon урожая 1994 г., и подать на стол с приличным графическим и звуковым гарниром. Всего-то делов. Transport Giant ставит перед игроком те же задачи, что и его далекий предок: такие же бескрайние просторы, десятки мануфактур и городов, натыканные на карте рукой злобно ухмыляющегося level-дизайнера. И геймер, пытающийся все-таки добиться перевоза жителей из пункта А в пункт Б и доставить, наконец, глину на кирпичный завод. С этой точки зрения, ничего не изменилось.

Первое разочарование появляется после знакомства с интерфейсом и управлением. Рельсы и станции поначалу проходят «проектную» стадию прокладки, и лишь после подтверждения начинается строительство. Случайно нажатая кнопка мыши может стереть всю гениальную инженерную задумку подчистую, если ее не успели «оформить» как полагается. Или же далекий и неведомый ОТК не захочет принимать ваш вариант прокладки магистрали по какой-то неясной причине. Чтобы стать свидетелем особо клинического случая, попробуйте построить две станции рядом друг с другом и соединить их коротким прямым участком дороги. При попытке пустить транспорт вам с большой долей вероятности беззастенчиво заявят о том, что в упор не видят соединения между станциями… Отсюда излишние нервы и успокоительное после получаса игры.

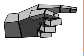
Следующий факт разит наповал – в TG нет рельефа. Никаких вам холмиков и горных хребтов, которые бы замедляли движение транспорта на подъемах и ускоряли на спусках. Напомню, что это было в игре десятилетней давности. Здесь же отпало, как хвост Иа. При прокладке дорог выясняется и другой интересный момент – диагональные направления для всех их видов отсутствуют – будьте добры строить только под прямым углом. В случае с ж/д полотном ситуацию хоть как-то спасают дугообразные элементы, а вот автодороги зигзагом выглядят по-дурацки. В общем и целом, строительство вызывает тяжелые нервные расстройства, и это при том, что я еще опустил душещипательные моменты с мостами и туннелями.

Как и во всех продуктах этого жанра, в TG присутствует два типа игры: две кампании со сценариями в США и Европе и бесконечная игра на одной из карт. Уровень сложности сказывается лишь на стартовом капитале, оставляя нетронутыми цены на строительство и перевозки. Полученных средств хватает на создание пары магистралей, засим наступает долгое затишье в ожидании магической окупаемости. При самом благоприятном варианте вы успеете поспать или сходить в магазин, прежде чем можно будет поднакопить денег на постройку еще чего-нибудь. Аналогично ведут себя и конкуренты, присутствие которых не только не мешает, но и вовсе незаметно. Помните оживленные трассы и борьбу за фабрики в Transport Tycoon? Тут этим и не пахнет.

Выглядит Transport Giant вполне сносно, но не более. Скупая анимация разбавляется живеньким музыкальным сопровождением, отключив которое можно вообще помереть со скуки. Транспорт подает признаки жизни только на станциях, в остальное время безмолвно передвигаясь от точки до точки. Скука преследует от самого запуска до момента прощания. Для всех страждущих JoWooD уже поспешила выпустить патч, обновляющий игру до версии 1.20, исправляющий ворох багов. Если вдруг так случилось, что вы провели за игрой больше пары вечеров, то можете подождать add-on Down Under, который предоставит возможность поскучать в Австралии. Остальным рекомендуем дождаться Locomotion от Криса Сойера – создателя легендарного Transport Tycoon. Надеемся, хоть он нас не разочарует.



Пока все вагоны не наполнятся, мы никуда не двинемся!





ВЕРДИКТ ННННН

Неудачный современный клон Transport Tycoon

Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН

\+ Дефицит игр данной тематики

– Несбалансированность; множество ошибок

Мечта Матроскина

Янош Грищенко

Вот так иногда случается. В тот же час, когда в мои руки попала драгоценная коробка с DOOM 3, я получил в нагрузку еще и два диска с Catwoman. На рецензирование. Безусловно, работа превыше всего, а потому свежайшее творение id Software несколько суток остается для меня табу. Катастрофа, конечно. Особенно учитывая, что «Женщина и Кошка» очень быстро оправдала самые худшие опасения – скучно, однообразно и плоско.

Но есть, впрочем, и плюсы. Большие. Электронная копия Хелли Берри, облаченная в черную кожу, хороша настолько, насколько это вообще возможно. За что и получает к общей оценке игры один бонусный балл. Забудьте брутальную Лару Крофт и скрытную Кейт Арчер, пора изменять старым пассиям, ибо посмотреть в Catwoman есть на кого и на что. Игривая Хелли Берри даже немного лучше, чем настоящая, честное слово. Да и Шэрон Стоун в EA Games не обидели – в цифровом формате она смотрится весьма неплохо. Другое дело, что для остальных объектов в игре осталось ровным счетом три с половиной полигона, а потому какой-либо приятной глазу картинки не ждите. Уровни выглядят весьма уныло и безжизненно, а выскакивающие то тут, то там плохиши настолько жалки, что отпадает всякое желание их избивать.

Типичный пример игрового процесса в Catwoman такой. Героиня оказывается в пустом, т. е. без мебели, помещении, где вроде бы никого нет. Но тут по команде триггера из намертво задраенных дверей выскакивает несколько человек. Дверь тут же закрывается – no way out. Пока танцующих возле «женщины-кошки» кругами остолопов, скрючивших корявые кулачки, не избить, вожделенный выход так и не откроется. Однотипные потасовки немного приукрашиваются умениями нашей киски исполнять разнообразные акробатические трюки. Motion capture в умелых руках – страшная сила, поверьте. Хватает в геймплее и ненавистных аркадно-акробатических эпизодов. Интересно, что за начисленные во время прохождения миссий очки можно покупать новые приемы и удары для героини. Впрочем, отдельным пунктом идет «Галерея», где терпеливому игроку будут показывать не совсем качественные, на мой взгляд, картинки из комиксов, а также эскизы. Хотя, возможно, для закоренелых фанатов продуктов с лейблом Catwoman (есть у нас такие?) подобное и будет называться словом «счастье».

Также следует отметить, что пройти игру с помощью клавиатуры практически невозможно, так как Catwoman, вышедшая и на PlayStation 2, в силу особенностей тамошнего геймплея очень требовательна к органам управления. Посему наличие качественного геймпада, лучше с двумя аналоговыми джойстиками, более чем желательно. Добавьте к этому еще и традиционную «консольную» камеру – и вы поймете, что трата драгоценного времени на блуждание по марсианским базам куда предпочтительней.



Хлыст в руках героини эффективнее автомата

ПАСПОРТ

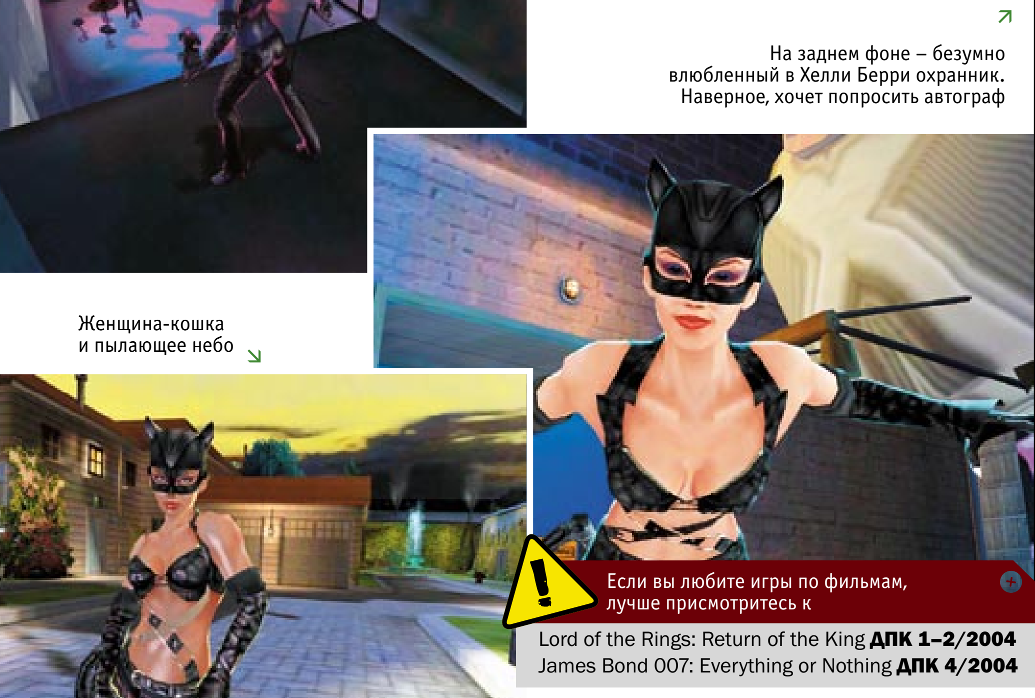
Жанр action/arcade
Разработчик/издатель EA Games
Web-сайт www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/home.jsp

EA Games
EA любит делать игры по кинолицензиям. Чего только Джеймс Бонд, Властелин Колец и Гарри Поттер стоят.
Игры множество
Проекты Medal of Honor Pacific Assault; The Battle for Middle-earth; Need for Speed Underground 2 и пр.
Web-сайт www.ea.com



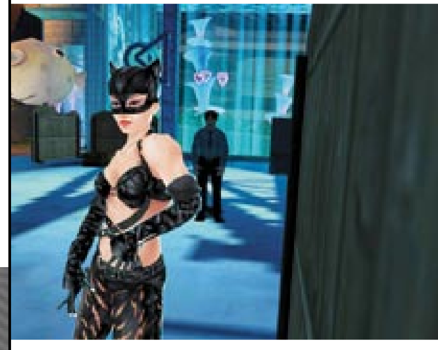
ФОРМУЛА ИГРЫ

(Batman – Мишель Пфайфер) + Хелли Берри = **Catwoman**



Ночной клуб. Потанцуем?

Женщина-кошка и пылающее небо



На заднем фоне – безумно влюбленный в Хелли Берри охранник. Наверное, хочет попросить автограф

Если вы любите игры по фильмам, лучше присмотритесь к

Lord of the Rings: Return of the King **ДПК 1–2/2004**
James Bond 007: Everything or Nothing **ДПК 4/2004**

ВЕРДИКТ НННHH

Игру вытягивает только главная героиня

Графика	НННHH
Звук	НННHH
Играбельность	НННHH



\+ Сама Catwoman; различные уловки и приемы; шутливые комментарии главной героини

– Звук; графика; AI противников; однообразие

МАССОВЫЕ ОНЛАЙНОВЫЕ ОФИСНЫЕ ИГРЫ

Максим Щербина

Лихорадка массовых онлайновых игр давно свирепствует в Рунете, где приобрела черты, несколько отличные от общемировых. На одну-единственную классическую MMOG «Сфера» приходятся десятки бесплатных проектов разной степени завершенности. Они существенно проигрывают зарубежным аналогам с абонплатой, и даже такие свободно распространяемые игры, как Gunbound («ДПК» 4/2004) или Priston Tale («ДПК» 12/2003), подарят игроку больше положительных эмоций, чем доморощенный «бесплатный сыр».

Рунетовские MMOG являются скорее условно бесплатными, потому что вы все равно платите за Интернет и тратите свой самый ценный ресурс – время, очень много времени. В таких играх старт крайне замедленный: первоначальное развитие персонажа движется со скрипом, доступ ко многим прелестям новичкам заказан, а капитал собирается по крупицам, да и чтение различных энциклопедий, FAQ'ов и советов по тактике на первых порах практически обязательное. Игрока всячески подталкивают к необходимости ввести в систему настоящие деньги, чтобы купить хоть какое-нибудь снаряжение или повысить базовые характеристики персонажа.

Большинство подобных игр организовано по принципу «боевой РПГ», где в основу положены дуэли между игроками. В поединке нужно выбрать две точки (или больше), определяющие, как защищаться и куда ударить противника. Данную операцию повторить многократно, пока не останется только один. Постепенно накапливается опыт, улучшаются показатели и умения, персонаж обвешивается талисманами, броней и оружием. Вращаясь вокруг столь примитивных сражений, виртуальные миры постепенно заселяются кланами, разрастаются, ветвятся и усложняются, предлагая все больше различных опций, типов боев, турниров и приключений на карте.

Однако начинают функционировать подобные игры в полусыром виде и долго, если не пожизненно, пребывают в стадии бета-тестирования, а графическое наполнение иногда ложится на плечи творческих пользователей. Например, рискните зайти на сайт *gop-stop.ru*, которому к моменту выхода журнала исполнится около 70 дней.

В наблюдении за рождением и развитием нового мира есть особое очарование, разумеется, если оно не сокрыто от взора чрезмерным количеством «багов». Присоединившись к игре на ранних этапах, до появления ощутимой массовости вы уже достигнете видного общественного положения как по уровню персонажа, так и в социальной иерархии, возглавив какую-нибудь гильдию или превратившись в зажиточного олигарха.

Но перед тем как с головой бросаться в обустройство кибермира, хорошенько подумайте, всегда ли это будет вам в радость и не пожалеете ли вы потом, что за «просто так» выполняете работу авторов, которые уже начинают стричь купоны. Ведь все ваши достижения, нажитые нелегким трудом, эфемерны и ровным счетом ничего не значат за пределами тусовки единомышленников. Продажа игрового скарба за реальные деньги станет слабым утешением «за бесцельно прожитые годы».

Все-таки массовые Web-игры, помимо реальной или мнимой бесплатности, обладают рядом неоспоримых преимуществ, которые привлекают тысячи людей. Во-первых, русскоязычная среда даже для подкованных в иноземных наречиях граждан значительно заманчивее, чем английский диалект «нормальных» MMOG. Ведь важнейшими факторами массовых забав являются общение и возможность похвастать уникальным артефактом перед понимающими соратниками.

Во-вторых, такие игры не требуют инсталляции, поэтому играть можно с любого компьютера, подключенного к Сети. Игра запускается в окне браузера, что позволяет держать ее в фоновом режиме, якобы не отвлекаясь от работы. Однако существует вероятность, что потеха будет перетягивать на себя все больше и больше внимания, а дело будет протекать в перерывах между игрой, когда восстанавливается здоровье персонажа или совершается путешествие между регионами. Благодаря обманчивой простоте, которая особо прельщает пользователей без игрового опыта, привыкание формируется незаметно, а расходы на dial-up или компьютерные клубы внезапно возрастают «стремительным домкратом».

Но не для всех. Пик посещаемости игровых серверов приходится на рабочее время, поэтому системным администраторам организаций стоит обратить пристальное внимание на Web-адреса, приведенные в статье, и принять меры, чтобы офисные любители халявы не отвлекались от исполнения служебных обязанностей.

Неофиты, желающие влиться в ряды онлайновых гладиаторов, волшебников и гангстеров, а также опытные ветераны, жаждущие знаний о параллельных игровых мирах, найдут в статье обзоры самых раскрученных и интересных, на наш взгляд, проектов.



«Бойцовский Клуб»

«Бойцовский Клуб»

ННННН

Огромная популярность – одновременно преимущество и недостаток народной игры Рунета

+ Просторный и густонаселенный мир; сравнительно развитая ролевая и магическая система

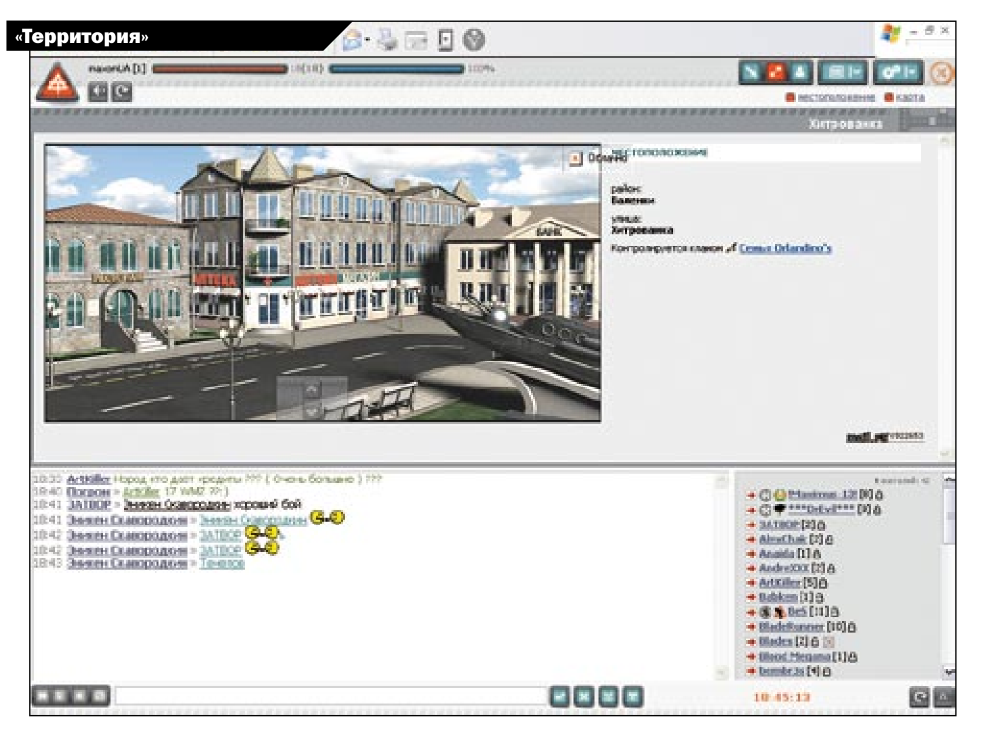
– Излишняя массовость; неприглядный интерфейс; юмор разработчиков местами страдает плоскостопием

Жанр боевая RPG

Web-сайт combats.ru

С «Бойцовского Клуба» все и начиналось. «БК» стал феноменом Рунета, о котором говорили и писали все; именно он указал другим разработчикам путь

«Территория»



к успеху, после чего начали появляться и крепнуть аналогичные порталы. Ныне «Клуб» представляет собой широкомасштабную структуру из 9 городов, где тысячи игроков непрерывно ведут сражения. Сформировалась многочисленная база стойких и преданных поклонников, Web-странички почитателей интенсивно размножаются, люди корпят над превосходными фан-артами, а сайты влиятельных кланов выполнены на высоком профессиональном уровне. «БК» стал своего рода культом. Однако колоссальный размах привел к тому, что разработчики теперь озабочены технической поддержкой, а качественное развитие и добавление опций, долго выклянчиваемых игроками, заметно тормозятся. Из-за чрезмерной массовости в толпе стало легко затеряться. Тем, кто не является участником клуба со стажем, присоединяться сейчас имеет смысл, пожалуй, только в случае, если есть желание примкнуть к друзьям, которые уже в системе, или же прельщает коловращение непременно в самом знаменитом окружении.

«Территория»

ННННН

Добротная игра с выдержанным стилем и определенным шармом

+ Качественный интерфейс и графика; техническая стабильность; активная информационная поддержка; сюжетная подоплека

– Дискриминация лиц без гражданства; медленное накопление капитала

Жанр боевая RPG
Web-сайт territory.ru

В Химер-Сити бушуют войны криминальных кланов за контроль над улицами города. История мегаполиса и краткие биографии шести главенствующих персонажей игры, которым подчинены почти все группировки, воспринимаются как увлекательный детектив, а великолепные образы правящей верхушки нарисованы небезызвестным художником Анри (*anry.ru*). Создатели успешно продвигают игру в офлайне, а в самом городе встречается коммерческая реклама партнеров, проводятся специальные события и конкурсы, где разыгрываются даже реальные автомобили. После прибытия в «Территорию» игрок еще должен получить паспорт, на что может уйти до двух месяцев, а также потребуется указать реальные контактные данные. Хотите подстегнуть бюрократов – платите деньги. Только граждане могут работать, состоять в кланах и наслаждаться всеми благами жизни большого города, а удел новичков – уличные потасовки. Официальная газета Химер-Сити News – одно из самых информативных и оперативных игровых СМИ среди себе подобных. Другие сайты-сателлиты также на высоте, имеется даже магазин с сувенирной атрибутикой. Бета-тест закончился только в апреле, но нынешние достижения сообщества Терры доказывают, что игру ждет большое будущее.

«Ганджубасовые Войны»

Внимание! Редакция «ДПК» напоминает, что употребление наркотических веществ вредит вашему здоровью и вызывает привыкание. Мы – против наркотиков.

ННННН

Экономическая модель выгодно выделяет игру среди аналогов

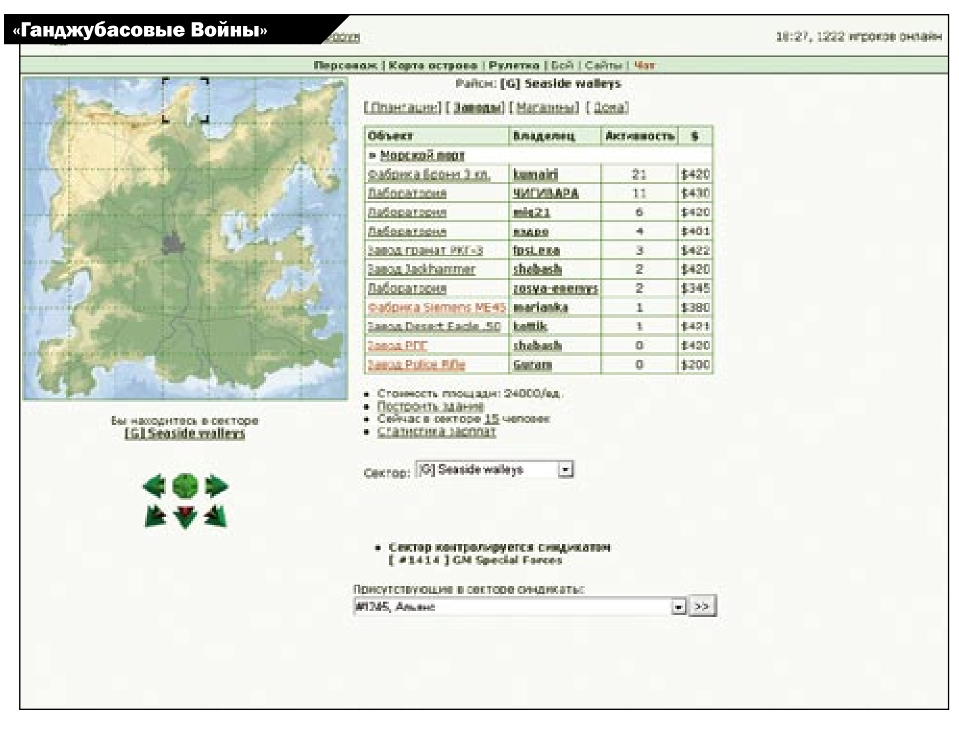
+ Экономика с недвижимостью и производством; разнообразный игровой процесс

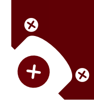
– Астрономический разрыв между бедными и богатыми; косвенная пропаганда наркотиков

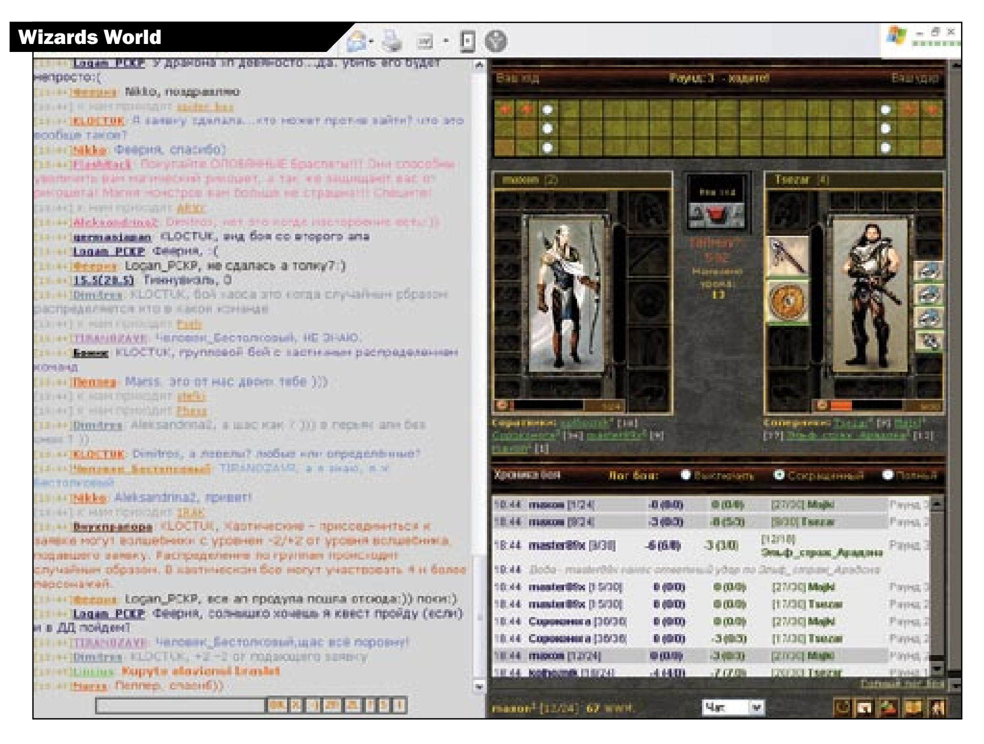
Жанр боевая RPG/экономический симулятор
Web-сайт ganjawars.ru

Красноречивое название откровенно намекает на войны наркосиндикатов. Привычные бои ведутся с применением разнообразного оружия, из коего новичкам доступны сразу рогатки и немного позже – картофелеметы. Среди снаряжения встречаются и прочие оригинальные экземпляры, а также транспорт, ускоряющий передвижение между секторами. Функционирует живая экономика с производственными цепочками. Всевозможные плантации, лаборатории, заводы и магазины находятся во владении состоятельных игроков. На фабриках работают также игроки, они же перепродают сырье и товары, накапливая производственный и экономический опыт наряду с боевым. Нотариусы регистрируют родственные отношения, которые заметно разнообразнее, чем привычные по другим играм супружеские пары. GW – занятный и динамичный мир, но социально несправедливый. Вся территория основного острова застроена и контролируется синдикатами, а цены на землю на соседнем острове с неограниченной площадью баснословно высоки. Богатые становятся все богаче, а новоприбывшим отхватить «собственный свечной заводик» очень непросто.

«Ганджубасовые Войны»






Wizards World

Wizards World

ННННН

Уютная игра с хорошо продуманной боевой системой

+ Лучшая модель поединков; симпатичная рисованная графика

– Маленький мир; упрощенная ролевая составляющая

Жанр боевая RPG
Web-сайт wiw.ru

Место компактного проживания волшебников. Достаточно многочисленная популяция эльфов, людей и гномов нашла приют всего в двух городах, сообщение между которыми осуществляется с помощью катапульты. Аккуратный интерфейс, не копирующий слепо «БК», как в других RPG, украшен неплохими рисунками в стиле фэнтези. Боевая система реализована наилучшим образом. Наглядный лог боя с визуализацией позволяет изучить психологию поведения игрока и предсказывать, а не отгадывать следующий ход противника. Отличная идея – «магический рикошет», который, по сути, является еще одним случайным ударом по сопернику, благодаря чему темп боев заметно веселее. Администрация щедро вводит в игру денежные массы, частично оплачивая каждую победу и награждая в конце месяца за регулярное посещение игры, но имеется достаточно способов и изъятия денег из обращения. Игровой процесс несколько однообразен: различные типы боев да квестовые походы за сокровищами дракона. Нападения монстров, турниры, клановые заварушки и осады четырех замков положения в корне не меняют. Но разработчики не останавливаются на достигнутом, и постоянные объявления о наборе на «госслужбу» свидетельствуют, что мир развивается.

Time Zero

ННННН

Для фанатов Fallout и тех, кто вытерпит тернистый путь развития героя

+ Постъядерный сеттинг; хорошая графика

– Медленное развитие персонажа; неоднозначные решения баланса

Жанр post-nuclear боевая RPG
Web-сайт www.timezero.ru

Постъядерный мир, радиация, мутанты, перестрелки и пошаговые поединки на гексагональном поле – знакомый антураж. Если слово Fallout вы произносите протяжно, мечтательно устремив взгляд вдаль, тогда «Точка Отсчета» рассчитана как раз на вас. Жизнь теплится только в последнем городе человечества, уцелевшем после разрушительной войны с мутантами, порожденными ядерной зимой. Значительно интереснее приевшихся боев на арене исследование ближайшей пустоши, однако вас не выпустят из города, пока не набьете 3-й уровень в дуэлях с другими новичками. Готовьтесь, что «взрослые» платят за лечение в больнице, а последующее получение профессии сталкера, корсара, наемника, торговца, инженера или другой тоже не быстро спорится. В общем, российские разработчики почти всех MMOG повторяют былые ошибки западных коллег, превращая игру в изнурительный и однообразный труд по выращиванию персонажа и забывая, что игровой процесс должен развлекать и приносить удовольствие. Однако выжженный мир постепенно встает на ноги, авторы свое детище лелеют и постоянно совершенствуют, так что надежда на изменения к лучшему всегда остается.

«АРЕНА»

ННННН

Ничем не примечательная игра, тем не менее имеющая большую популярность

+ По сравнению с другими играми – никаких преимуществ

– Отсутствие свежих идей; топорное исполнение

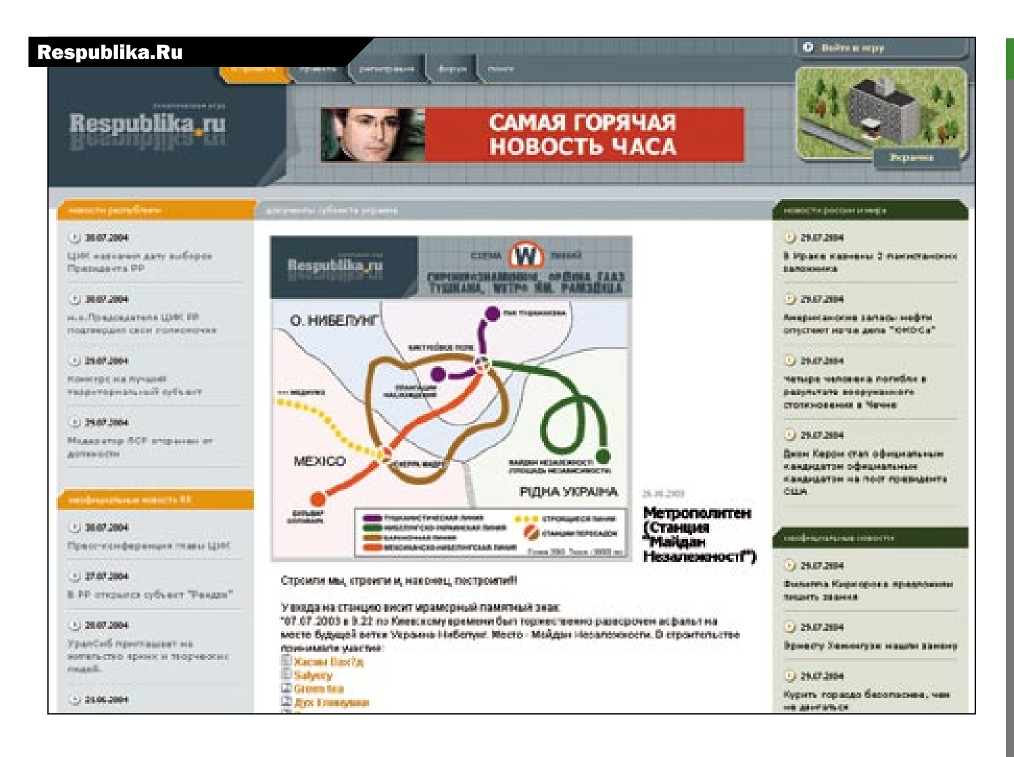
Жанр боевая RPG
Web-сайт apeha.ru

Еще одна популярная боевая RPG, организованная по принципу «БК». Вернее, не организованная, а скопированная. Выбор из пяти рас, включая орков и хоббитов (интересно, что по этому поводу думают наследники Толкиена, владеющие правами на использование словечка «хоббит»?), приобретение лицензий на профессии, молитвы в храме разным богам для получения Chaotic Good Aligment – все это есть и в других играх. Незначительные вариации боевой системы оригинальными не назовешь, а «юморной» лог боя, где кто-то отчаянно пытался шутить, но безуспешно, тоже достался в наследство от «старшего брата», хотя последний элемент почему-то считают обязательным для подражания почти все разработчики массовых игрищ. К интерфейсу тоже можно придраться в любом месте экрана. Внешний вид обоих городов не вызывает восторга, хотя и выполнен пристойно (как для игры подобного плана, разумеется). Активное продвижение проекта на одном из са-


Time Zero


«АРЕНА»


Destiny Sphere



мых посещаемых игровых сайтов Рунета принесло плоды, и на Арене теперь многолюдно, кланы и фанатские странички не заставили себя ждать. Однако осведомленного пользователя вряд ли что-то подвигнет примкнуть к воителям Арены.

Destiny Sphere

ННННН

Любопытная стратегия, не отнимающая много времени

+ Строительство, развитие, война – три кита хорошей стратегии; неплохая флэш-графика

– Отсутствие завоеваний; некоторые технические неурядицы

Жанр стратегия

Web-сайт www.destinysphere.ru

Чистокровная стратегия приятно разнообразит горизонт онлайновых игр, где царит засилье однотипных RPG. В далекой-далекой галактике вокруг звезды вращаются гигантские кольца (знакомые с Halo представляют себе подобные космические объекты). Поверхность колец поделена на соты, где игроки начинают развитие своих городов. От внешнего мира сота отделена разрушенными центральными воротами, поэтому военные действия, дипломатия и глобальная торговля закрыты до восстановления портала. В безопасном уединении стоит сосредоточиться на добыче ресурсов, развитии науки, развертывании военной промышленности и тренировке археологов, которые разыскивают древние артефакты, предоставляющие различные бонусы. В это время рекомендуется перенимать опыт матерых стратегов на форуме. С открытием ворот начинается взаимодействие с тысячами других игроков, становятся доступны новые здания и ведение боевых действий. Домашние соты позволено только грабить, а захватывать можно будет колонии, но сам процесс колонизации разработчики пока не добавили. Так что, присоединившись к игре сейчас, дележ «колхозной» земли вы встретите во всеоружии.

Respublika.Ru

ННННН

Виртуальный двойник России, страдающий от недочетов разработчиков и геймплея, ориентированного на «говорильню»

+ Качественный сервис; оригинальный замысел; метро от Майдана Незалежности до Мексики

– Вялотекущий игровой процесс; малая активность пользователей

Жанр политический симулятор

Web-сайт respublika.ru

Оригинальный политический симулятор, имитирующий жизнедеятельность Российской Федерации и ее партнеров на международной арене. Фактически сайт RR – усложненная система форумов, где игровой процесс предполагалось завязать на общественных обсуждениях и всенародном принятии решений. Структурно Республика поделена на Субъекты, представляющие собой органы власти, силовые структуры с особыми полномочиями, а также территории, среди которых есть немало и зарубежных стран. Жизнь в Республике течет размеренно, и немногочисленные игроки развлекаются, как умеют. Например, прокладывают метрополитен из Украины в Мексику через Остров Нибелунгов (а могли бы через Средиземье или Колонию на Луне). Постоянные переписи внутри Субъектов выявляют все больше мертвых душ, и наши соотечественники уже подали заявку, чтобы поглотить обезлюдевшую Кубань. Когда-то бичом демократии в Республике были «атаки клонов». Пока разработчики опомнились и ужесточили контроль над регистрацией двойников, активных пользователей осталось катастрофически мало. Введение ущербной экономической модели положение не спасло. Игра, к сожалению, пребывает в стагнации.

ДРУГИЕ МИРЫ



Дополнительный список для тех, кому мало описанных игр или кто хочет найти совсем молодой и поддающийся влиянию проект. Но учтите, что в условиях ожесточившейся конкуренции слабые будут сходить с дистанции. Игры приведены в порядке умозрительного, совсем не жесткого, рейтинга по уровню качества, отдельные игры, конечно же, можно менять местами, но верхние позиции однозначно привлекательнее последних.

Shamaal World (www.swonline.ru) – RPG, напоминающая MUD с графическим интерфейсом

Never Lands (www.neverlands.ru) – еще одна молодая боевая RPG

«Смутные Времена» (darkagesworld.com/vr/default.aspx) – не самый лучший интерфейс, но игра достаточно популярна, и можно погулять по карте за пределами города

Another World (www.awplanet.com) – украинская ролевая игра в одном из отдаленных секторов галактики

«Третья Сторона» (3sider.com) – ролевая игра о войне между «техами» и «магенами», вид от 3-го лица

«Затерянный Мир» (forsakenworld.ru) – среди одинаковых боевых RPG легко затеряться

«Корпорации» (postnuclear.ru) – здесь также чтят традиции Fallout

«Последняя Битва» (info.finalcombat.com) – еще RPG с оригинальным видом поединков

«Гладиаторы» (www.glads.igrograd.com.ua) – украинская ролевая игра с элементами стратегии

«Разбитые Миры» (brokenworlds.colocall.com) – еще одна RPG о борьбе магов Тьмы и Света

«Средние Века» (mages.ru) – борьба Тьмы и Света – неисчерпаемый кладезь вдохновения для разработчиков

Awakening (www.awakening.ru) – до настоящего пробуждения еще предстоит пройти долгий путь бета-теста

«Путь Воина» (wayw2.com) – разработчики угрожают, что, сыграв в «ПВ», вы надолго забудете о других играх

«Виртуальный Футбольный Менеджер» (www.butsa.ru) – мечта фанатов Championship Manager

WIFA (www.goals.ru) – еще один менеджер футбола

DMA (gardarika.dmaland.ru) – стратегия, но без непрерывного мира, а с раундами продолжительностью в неделю

Sanktrum (sanktrum.hostrizon.com) – еще одна стратегия с отдельными партиями

«Сказ о Змие Горыныче» (www.zmiy.iswith.us) – игра эксплуатирует мифологию Киевской Руси

«Купола» (www.altaros.com) – никакого шансона, Купола – это «самый прекрасный город земли Архея»

«Власть Огня» (go.rofland.ru) – «стратегический симулятор средневековья»

NuWorld (www.nuworld.ru) – функционирование игры приостановлено до «3–4 квартала 2004 года», но не станет неожиданностью, если проект вовсе прекратит свое существование, и такое может случиться с каждым из списка

«11 минут»/Rotlicht Tycoon



Жанр экономическая стратегия
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор Boolat Games
Игра ННННН
Локализация ННННН

Компания «Руссобит-М» начинала свою издательскую деятельность с разнообразных эротических квестов и прочих стрип-покеров. И время от времени, вспоминая молодость, продолжает выпускать продукты для взрослых от отечественных и немецких разработчиков, которые тоже это дело любят. Rotlicht Tycoon – симулятор менеджера... борделя. В ваши обязанности входит обустройство дома свиданий, наем девочек, вышибал, привлечение клиентов и т. д. Спешим разочаровать любителей «клубнички» – интимных подробностей трудовых будней жриц любви в игре нет – цензура не дремлет – просто менеджер, правда на весьма специфическую тематику. Причем, скажем честно, игра невообразимо скучна.

Локализация этого необычного проекта была выполнена донецкой компанией Boolat Games, активно пробующей себя на поприще русификаций. В принципе, придраться особо не к чему, разве что, как в случае со Starship Tycoon, – к не самому читабельному шрифту и не всегда ясным сокращениям.

«Галактические Цивилизации»/Galactic Civilizations



Жанр космическая походовая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Вышедшая полтора года назад Galactic Civilizations оказалась в тени Master of Orion 3, тем не менее, собрав чуть более благосклонные отзывы прессы.

По сути, перед нами чистая Civilization в космосе – с такими же очень условными битвами, бонусами, разбросанными в межзвездном пространстве, древом технологий и дипломатией. По сравнению с MoO 3 интерфейс игры проще, зато и число доступных вам рычагов влияния значительно меньше. Учитывая, что сейчас наблюдается огромный дефицит пошаговых стратегий в целом и глобальных космических в частности, Galactic Civilizations может занять вас на некоторое время.

Локализация GC, заключавшаяся преимущественно в переводе многочисленных пояснительных текстов, выполнена довольно неплохо, хотя у нас есть и претензии. В первую очередь к стабильности игры, которая частенько возвращает вас на Рабочий стол. Во вторую – к согласованию падежей, потере некоторой важной информации и тесным текстовым окнам.

«Мессия»/Messiah



Жанр action/adventure
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ННННН
Локализация ННННН

«1С» продолжает «радовать» нас хитами прошлых лет от ведущих мировых издателей. Кавычки здесь не случайны. Не скрет, что старые игры очень плохо работают на современных компьютерах.

На самом деле в readme к «Мессии» черным по белому написано, что функционирование игры на операционных системах Windows 2000/XP не гарантировано. Хотя в safe mode запустить «Мессию» нам все же удалось, к сожалению, только в софтверном режиме и без возможности сохранять настройки. Увы, играть в таком виде невозможно. Пресловутая динамическая система улучшения моделей в данной ситуации лишь ухудшает и без того неидеальную картинку. Так что если у вас нет Windows 98/Me в заначке, покупать эту игру не стоит.

Локализация же выполнена очень достойно. Особо нас впечатлила озвучка межмиссионных вставок – диалогов Бога и Боба. Перевод немногочисленных текстов также неплох.

«Конан»/Conan: The Dark Axe



Жанр action/adventure
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Честно говоря, эту игру мы ждали и были несколько разочарованы результатом. Не таким нам виделось возвращение на PC харизматичного персонажа, сыгранного в начале 80-х годов прошлого века нынешним губернатором Калифорнии.

И хотя игровой Конан очень похож на Конана Шварценеггера, а великолепная музыка бережно перенесена из культового фильма, в остальном Conan: The Dark Axe достаточно посредственен, несмотря на огромное количество боевых комбосов, массу оружия, ролевую систему и прочее. Невменяемая камера и ужасное управление вкупе с весьма заурядной графикой буквально уничтожают геймплей, отягощенный к тому же странной системой сохранений. Тем не менее если вы старый фанат книг/фильмов/комиксов о громадном киммерийце (т. е. почти о нашем земляке), то посмотреть игру все же стоит.

Русификацию в целом можно считать очень неплохой – патетика и героика фильма переданы отлично. Единственное, что нас смутило, – голос самого Конана, не очень подходящий великому герою, и некоторая десинхронизация озвучки и титров.

«Звездный конвой»/Starship Tycoon

Жанр экономическая стратегия
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Любит многоуважаемая «Акелла» shareware-игры и частенько издает их в CD-версиях. Starship Tycoon – одна из них. Как понятно из названия, это идейный продолжатель заветов Transport Tycoon, только в космосе. Так как стратегия в свое время была условно-бесплатной, ни о какой продвинутой графике говорить не стоит – плоский космос в низком разрешении, условные обозначения планет и кораблей, вот и все, что видит игрок. По геймплею Starship Tycoon особо не отличается от массы подобных игр – покупаем/продаем, летаем, конструируем корабли и т. д. Большую часть времени проводим за разнообразными таблицами a la Excel. Одним словом, любители всяческих менеджеров будут довольны этим «КР для бедных».

Локализация заключалась в переводе тех самых многочисленных таблиц и описаний. В принципе, здесь все в порядке, вот только сокращения, порой, очень уж невнятны, да и шрифт – далеко не подарок.



«Крылья России»/Red Jets

Жанр авиасимулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ННННН
Локализация ННННН

В мире авиасимуляторов есть место не только для хардкорных игр. Ведь не всем интересно перед выполнением первых полетов и боев в виртуальном небе изучать кипы инструкций и наставлений. Жанр, который можно охарактеризовать как «симулятор для любителей», также имеет право на жизнь, более того, он станет некой первой ступенькой для будущих асов РУСа и РУДа. Итак, «Крылья России».

Игра сулит возможность полетать на трех российских истребителях, для которых написаны обучающие миссии и приготовлен набор одиночных боевых заданий и кампании. Уровень достоверности моделирования самолетов и вооружения неплохо сочетает элементы хардкора и аркады. Для новичков, не имеющих джойстика, реализовано очень удобное управление с клавиатуры.

Перевод отличается грамотным применением авиационной терминологии, отсутствием заметных ляпов и неточностей. Особенно порадовали тексты миссий, которые, похоже, переписаны с нуля, что добавляет атмосферы этому симулятору российских самолетов.



«Египет III. Проклятие Рамсеса»/ The Egyptian Prophecy: Fate of Ramses

Жанр адвентюра
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Nival Interactive
Игра ННННН
Локализация ННННН

Для подсчета количества адвентюр, эксплуатирующих древнеегипетскую тематику, скоро не будет хватать пальцев на руках. А их все ваяют и ваяют. Что вы хотите, уж слишком много тайн хранит эпоха фараонов и пирамид, сфинксов и мумий. «Троечку» в названии игры локализаторы приписали, видимо, для привлечения тех квестоманов, которые пару лет назад прошли «Египет» и «Египет II», выпущенные тем же тандемом «1С: Мультимедиа» – Nival Interactive. А на самом деле оно звучит как «Египетское пророчество».

Сюжет игры достаточно интересен. Умирающий фараон Рамсес II заключает сделку с богом Амоном-Ра. В обмен на продолжение жизни и царствования правитель должен возвести гигантский обелиск. Однако на строительстве происходят странные вещи. А молодая и красивая волшебница Майя получает задание разобраться с проблемами на месте.

Локализаторские таланты ребят из Nival Interactive сомнений не вызывают. И «Египет III» в очередной раз доказывает эту истину. В частности, следует отметить их отличную работу по переводу встроенной в игру энциклопедии Древнего Египта.



«Пятый чародей»/The Fifth Disciple

Жанр адвентюра/RPG
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Первый взгляд на игровой экран повергает в ужас – настолько «кривыми» кажутся модели персонажей и их окружение. Но потерпите несколько минут, поболтайте с имеющимися собеседниками, начните выполнять квесты, и тогда вы, возможно, втянетесь в игровой процесс, забыв о графической убогости.

Естественно предположить, что раз в названии фигурирует «чародей», то сеттинг должен быть близок к фэнтезийному. Так оно и есть. Колдуны, некроманты, друиды, монстры и простой маг-ученик, которому волей судьбы пришлось выступить против главного злодея, прилагаются. В игровом процессе сочетаются фрагменты типичнейшей point-and-click адвентюры и RPG с пошаговыми боями. Забавно, что повышение опыта героя происходит не только за счет убиенных врагов, но и в результате правильных квестовых действий.

Локализация показалась нам выполненной несколько небрежно. Тексты изобилуют стилистически некорректными (иногда из-за этого даже смешными) оборотами, а в речи персонажей очень трудно уловить хотя бы намек на интонации.



«Спартанцы. Легион 3»/Spartan



Жанр походовая стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ННННН
Локализация ННННН

Компания Slitherine продолжает снабжать нас походовыми стратегиями на движке «Легион», с каждым разом добавляя в игру все больше возможностей и постепенно приближаясь как к Civilization, так и к серии Total War. Хотя, конечно, продукты Slitherine не могут тягаться ни с одной, ни с другой.

В очередной части, явно навеянной киноблокбастером «Троя», нам предстоит воевать в Древней Греции и Малой Азии в 1050–400 гг. до нашей эры. Из нововведений следует отметить трехмерный боевой режим, впрочем, не сильно отличающийся от старого, плоского, расширенные дипломатические возможности, увеличенное число доступных построек и военных отрядов. В принципе, перед нами все тот же «Легион», но если вам нравились предыдущие игры серии, понравится и эта.

Локализация традиционно для проектов данной серии выполнена Snowball Interactive. Перевод весьма чистый, порой, похоже, скопированный из предыдущих частей стратегии, русской озвучки нет.

«Beyond Divinity: Оковы судьбы»/Beyond Divinity



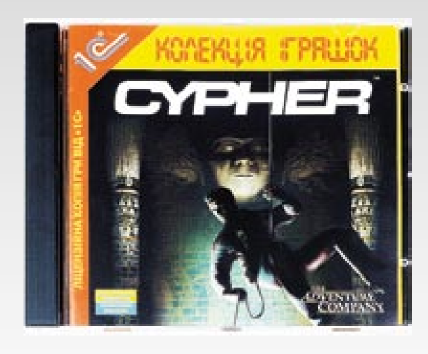
Жанр ролевая игра
Издатель «МультиТрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Похоже, мы перехвалили не только авторов великолепной Divine Divinity, бельгийскую Larian Studios, но и старейшую российскую игровую компанию «Бука», недавно порадовавшую нас двумя отличнейшими локализациями.

Beyond Divinity – жалкая тень былой RPG. Невообразимо скучный геймплей начальной части игры, несмотря на массу нововведений и улучшений, вызывает зевоту. Некогда блестящий юмор разработчиков куда-то пропал. Графика далеко не так хороша, как два года назад. Возможно, авторы решили в полной мере проявить себя в Divine Divinity 2, тем временем по-быстрому склепав проходной проект.

«Бука» подошла к локализации спустя рукава. Озвучка и тексты в оригинальной игре не отличались гениальностью и эмоциональностью. Казалось бы, хороший шанс исправить ситуацию при переводе. Увы, голоса в русской версии такие же отмороженные, как и в английской, текст, похоже, получен путем прямого прогона через «Лингво» и лишь косметически обработан. К тому же русская версия 1.45 очень нестабильна.

Cypher



Жанр адвентюра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Булат»
Игра ННННН
Локализация ННННН

Сиквелов, как известно, нынче море, а может даже и океан. Одни издатели попросту нумеруют очередные игры. Другие же стараются запутать покупателя, подсовывая ему одно и то же «в разных одежках». На этом поприще особенно отличается основной поставщик квестов The Adventure Company. Смотрите, Crystal Key 2 и «Эвани» – одно и то же, аналогичная ситуация и в нашем случае: Cypher известна также как Traitor's Gate 2.

С предшественницей ее роднит только главный персонаж. Ему поручено освободить мир от опасности, таящейся в новом оружии массового поражения, которое на сей раз имеет не ядерный, не химический, не биологический, а информационный характер. Короче, от какого-то злобного компьютерного вируса. Сюжет откровенно бредовый, а игровой процесс иначе как скучным не назовешь.

Единственный плюс – отличная работа локализаторов из «Булата». Тексты (а их здесь немало) переведены аккуратно и, в основном, стилистически верно. Даже документы, мелькающие в роликах, и то написаны на «великом и могучем».

FIM Speedway Grand Prix



Жанр мотосимулятор
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ННННН
Локализация ННННН

Перед нами – очередной лицензионный мотосимулятор. FIM Speedway Grand Prix – игра нишевая и бюджетная. Не стоит ожидать от нее чуда – конкурировать с последней версией Moto GP она не в состоянии. Проект выполнен с использованием движка от средненького action «Хром» и в графическом плане выглядит неплохо, но не более того. Игровой процесс тоже не отличается разнообразием – трековые гонки по грязевому кольцу на мотоциклах FIM. Так как над проектом довлеет лицензия, мы получаем доскональную имитацию мотоциклов, стадионов, четкое следование правилам и лицензированных гонщиков в комплекте. Симуляция весьма неплохая, вот только особой зрелищностью и интригой данный тип гонок не блещет. Скучно, если говорить честно.

Локализация, сделанная Nival Interactive, вызывает определенные вопросы. И хотя к переводу придраться невозможно, озвучка комментаторов не выдерживает никакой критики. Вполне вероятно, что вина здесь лежит на звуковой подсистеме игры, но склейка фраз из кусочков просто выводит из себя.

«F/A-18: операция "Освобождение Ирака"»/ F/A-18 Operation Iraqi Freedom

Жанр авиасимулятор
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «Логрус»
ИграНННHH
Локализация ННННН

Очередная серия заслуженного симулятора, безусловно, предназначена не для любителей навороченной графики, а для настоящих хардкорных фанатов современной ИБА. Появись у нас эта игра лет пять назад, цены бы ей не было.

Совершенно устаревшая графика и несложная флайт-модель выглядят сегодня явным анахронизмом. Но прелесть серии F/A-18 не в этом, а в подробной проработке авионики и особенно – работы системы вооружения. По этим параметрам игра может дать фору большинству новоделов. Ее изюминка – элементы, характерные исключительно для гражданских имитаторов: где еще придется в районе своего аэродрома активно общаться с диспетчерами, встраиваясь в довольно плотный трафик авиабаз?

В итоге освоение этого сима без подробного изучения документации не раскроет всех его достоинств. И тут стоит отметить подробнейшую и точную локализацию не только пунктов меню, но и обширных Руководств по Летной Эксплуатации и Боевому применению.



«Mashed. Вдребезги»/Mashed

Жанр гоночная аркада
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ННННH
Локализация НННHH

Скажем честно, после недавней демо-версии мы возлагали на Mashed большие надежды. Эта автоаркада живо напомнила нам такие хиты, как гениальную Micro Machines (1991) и великолепную Trackmania (2003), хотя они совсем непохожи.

Mashed – это аркадные гонки с оружием по кольцевым трекам, причем состоящие из очень коротких, порой буквально по несколько секунд, раундов. Этакий deathmatch на колесах. Динамично, красиво, захватывающе... если бы не AI. Лоботомированный – в отношении искусственного интеллекта в Mashed это не ругательство, а комплимент. Свою бочку дегтя в игру подливают и откровенно бредовые задачи, не признающие права на малейшую ошибку.

Локализацию можно было бы назвать хорошей, если бы не генератор ругательств, срабатывающий при самых щадящих настройках раз в секунду. Малоизобретательная брань водителей достает буквально в первой гонке. Хочется выключить звук навсегда. И деинсталлировать Mashed. Попробуйте сдержаться, игра все-таки неплохая.



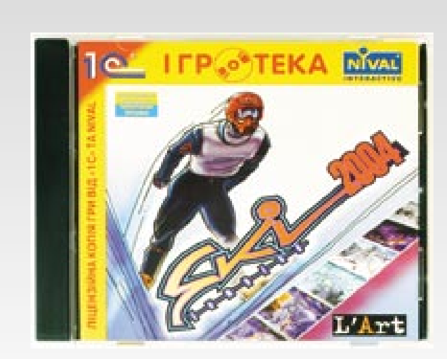
Ski Jumping 2004

Жанр спортивный симулятор
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Nival Interactive
Игра ННННH
Локализация ННННН

Как приятно в теплый день вспомнить о зимней прохладе и воспарить в небе, окидывая взором заснеженные горы и толпу болельщиков, собравшихся поглазеть на соревнования летающих лыжников.

Казалось бы, чего можно ожидать от явно бюджетного продукта. Тем не менее польским разработчикам из команды L'Art удалось сделать достаточно приятную игру как с точки зрения визуального воплощения, так и разнообразия в плане «игровой механики». Здесь и отдельные соревнования, и карьера с непременными спонсорами и покупкой нового снаряжения, и многопользовательские режимы.

Выполнившая локализацию Nival Interactive снова в своем репертуаре. Придраться практически не к чему. Голоса комментаторов подобраны очень хорошо. Тексты, которые они произносят, всегда к месту, независимо от того, идет ли речь о конкретной попытке того или иного спортсмена либо о характеристике очередного трамплина. Не обошлось без модного product placement в виде логотипов Nival и «1С» на воздушных шарах и рекламных щитах.



«X-Plane. Версия 7»/X-Plane 7.10

Жанр авиасимулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ННННH
Локализация НННHH

Есть игры, которым локализация добавляет привлекательности, но есть и другие, где она противопоказана. К сожалению, в данном случае мы имеем последний вариант.

Сам по себе глобальный авиасимулятор X-Plane весьма неплох и отличается высокой динамикой развития и наличием мощных средств разработки летательных аппаратов, пейзажей и аэропортов. Более того, уникальная концепция расчета флайт-модели самолетов и вертолетов по визуальной делает процесс конструирования простым и наглядным. Однако версия 7.10 выбрана крайне неудачно, она является стартовой в серии 7.xx и не содержит многих «вкусностей», имеющихся в текущей X-Plane 7.61. Кроме того, именно для таких симуляторов насильственная локализация, хотя и профессионально выполненная (вплоть до переговоров), крайне нежелательна. Использование для русских символов части латинской кодовой таблицы привело к тому, что интерфейс X-Plane в тех местах, где требуется текстовый ввод и управление сторонними плагинами, становится неработоспособным.



Карманный подвиг

Андрей Грабельников

Medal of Honor: Infiltrator – отпрыск знаменитой серии от EA Games, обитающий исключительно на GBA. Подвиги маленького капрала поначалу заставляют припоминать вечнозеленую классику Platoon – ураганные перестрелки потешных большеголовых солдатиков в top-down ракурсе, но, естественно, в одиночку. Вскоре, впрочем, оказывается, что Infiltrator отличает несколько более серьезное отношение к себе. Стрельба на бегу – непозволительное транжирство дефицитных патронов, так попасть в цель можно разве что случайно. Куда эффективней стрелять одиночными выстрелами, тщательно прицелившись, однако в этом случае вы изрядно теряете в маневренности.



Немногим позже удалой капрал попадает на постылые берега Нормандии, и лихая аркада вдруг обнаруживает stealth-элементы. Остро стоит вопрос нехватки аптечек и амуниции, протеже много прячется за ящиками и в чужих квартирах, избегает освещенных мест, предпочитая кавалеристским наскокам более тихие методы устранения оккупационных войск. Привлеченная звуком выстрела, на шум сбегается вся окрестная оппозиция, а игра, следуя давним фамильным традициям, начинает травить капрала бесконечными патрулями. Сложность тем временем прогрессирует на глазах, все чаще разработчики устраивают капралу суровые стресс-тесты, запирая в комнате с единственным укрытием посередине и натравливая порциями элитные части СС.

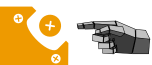
Тир, коим игра балует поклонников между миссиями, приходится проходить десятки раз – пока не запомните последовательность появления супостатов на экране назубок. Впрочем, целевая аудитория платформы, лишенная цивилизованной возможности, сохранится, привыкла и не к таким издевательствам.

Medal of Honor: Infiltrator

Жанр action
Разработчик Netherock
Издатель EA Games
Web-сайт отсутствует

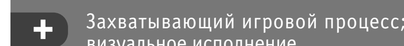
Netherock
Компания образована бывшими сотрудниками Hot-Gen. За их плечами, как ни странно, спортивные симуляторы велосипедов BMX и Star Wars: Episode I: Jedi Power Battles. Товарищи, пора перестать стесняться себя и ознакомить аудиторию со своими новыми проектами.
Игры (в составе HotGen) Kelly Slater's Pro Surfer, Mat Hoffman's Pro BMX, Mat Hoffman's Pro BMX 2, Star Wars: Episode I: Jedi Power Battles
Проекты неизвестно
Web-сайт отсутствует

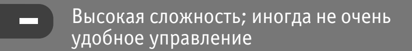
ВЕРДИКТ ★★★★★



Ураганный top-down action, разбавленный stealth-элементами. Достойный претендент на ближайшую покупку

Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН


+ Захватывающий игровой процесс; визуальное исполнение


– Высокая сложность; иногда не очень удобное управление

Дизайн спасет мир!

Андрей Грабельников



Legend of Zelda: A Link to the Past

Жанр Arcade/RPG/Adventure
Разработчик Nintendo/Capcom
Издатель Nintendo
Web-сайт www.nintendo-europe.com/microsite/gbazelda/enGB/link_light_legend.html

ВЕРДИКТ ★★★★★



Немного эпатажная, местами гениальная, но очень интересная дизайнерская концепция. С оглядкой на сегодняшние проекты – игра наизнанку

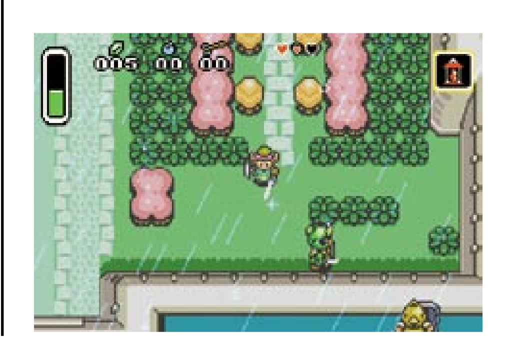
Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН

+ Стильная визуализация; нестандартный и захватывающий игровой процесс

– Смелое исполнение придется по душе не каждому

Следующий препарируемый экземпляр, в отличие от скороспелого Medal of Honor, является представителем гораздо более древней, исконно приставочной фамилии. Игры венценосной серии Zelda люди ждут так, как не чаялось истеричным поклонникам Blizzard. От обилия заработанных Линком со товарищи орденов тушуются самые популярные лейблы. Legend Of Zelda: A Link to the Past – презент, адресованный счастливым владельцам GBA, стал лучшим консольным проектом на E3 2004.

Игру уместно определить как типичный ударный хит от Nintendo – совершенно отрешенный от форматных ограничений проект. Как и в предыдущем Windwaker (место обитания – GameCube), создатели намеренно упрощают графику, доводя ее до стильного утрированного состояния, подчеркивая концепцию Nintendo: главное – идея! И действительно, A Link to the Past – концентрат кристального гейм-дизайна. Назидательный (для других разработчиков) труд о том, как спасти королевство, используя три кнопки. Перед нами внушительных размеров карта, где шагу не ступить – угодишь в обширное подземелье или секретный уровень. Плюс добавьте соразмерное параллельное измерение. Взаимодействие Линка с этими плодородными угодьями исчерпывается умением бегать, размахивать мечом, нагибаться за чем-либо и использовать пребывающий в заплечном мешке предмет. Собственно фабула всей игры – применить в нужном месте нужную вещь или ее свойства. Вы несетесь сквозь игру, обуреваемые желанием заполнить недостающими предметами пустые слоты в инвентории. Ведь каждый новый экспонат – взгляд под другим ракурсом на игру, пропуск дальше, ключ к новым возможностям.





ЖУРНАЛ ДЛЯ ВСЕХ, КТО ИМЕЕТ ОТНОШЕНИЕ К ПОЛИГРАФИИ

СПРАШИВАЙТЕ В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ С 20 СЕНТЯБРЯ

PrintWeek

№ 2 20 сентября 2004 года

www.printweek.com.ua

ТЕМА НОМЕРА

CtPатегический выбор с. 26

ПРОДУКЦИЯ

Корпоративный буклет

Если красноречие менеджера не помогает…



МАТЕРИАЛЫ

CtP начинается с пластин

Осторожно! Монополист на рынке!

ОБОРУДОВАНИЕ

Прямо на пластину

Как выбрать CtP-систему

У НАС В ГОСТЯХ

Украинцы выбирают ШВЕЙЦАРСКОЕ КАЧЕСТВО

Андре Дютруи Bobst с. 44



ПРОДУКТ НОМЕРА

Xerox Nuvera

iGen3 в черно-белом исполнении

с. 46





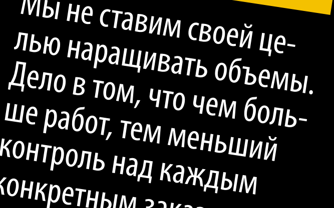
ТЕХНОЛОГИИ

Job Definition Format

…нельзя купить, но стоит очень дорого

с. 50

Мы не ставим своей целью наращивать объемы. Дело в том, что чем больше работ, тем меньший контроль над каждым конкретным заказом.





«Камасутра» для автомобилей

ПАСПОРТ

Жанр аркадные автогонки
Разработчик Criterion Games
Издатель Electronic Arts
Web-сайт burnout3.ea.com

Criterion Games
Компания, ответственная за разработку игрового инструментария RenderWare, на котором созданы десятки, если не сотни, компьютерных и видеоигр (все помнят GTA?). Буквально за несколько месяцев до релиза Burnout 3, кстати, Criterion купил один из крупнейших издателей – Electronic Arts. Есть подозрение, что это было удачное вложение денег.
Игры Burnout, Burnout 2: Point of Impact, Trickstyle, Redline Racer, Sub Culture, Suzuki Alstare Racing, AirBlade
Проекты Black
Web-сайт www.criteriongames.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеал аркадных автогонок, похоже, достигнут

Графика	ННННН
Звук	ННННН
Играбельность	ННННН

\+ Отличная графика; потрясающая динамика; реалистичные повреждения автомобилей

– Отсутствие лицензированных машин

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Takedown с английского переводится как «демонтаж, разборка». У разработчиков, похоже, с чувством юмора все в порядке.

Разбился сам – помоги товарищу

Сергей Светличный

Пока все компьютерные игроки из последних сил ждут Need For Speed Underground 2, их консольные собратья уже вовсю гоняют в третью часть аркадной гонки, ухитрившейся в сравнительно короткие сроки подвинуть с трона легендарную серию «Жажда скорости», и думать не думают о втором Underground.

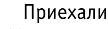
Даже первая часть Burnout (вышедшая целых три года назад), несмотря на энное количество недостатков и холодный прием со стороны игроков, была по достоинству оценена журналистской братией и получила звание «неограненный алмаз». Во второй части, Point of Impact, разработчики учли все допущенные ошибки и выдали нагора отличную аркадную гонку, в которую до сих пор с удовольствием играет множество геймеров. Ну а третья часть оказалась настолько же лучше второй, насколько вторая была лучше первой...

Помнится, в обзоре Burnout 2: Point of Impact я писал, что создатели довели до ума основную идею аркадных гонок – автомобили должны сталкиваться друг с другом. В третьей части в эту фразу они добавили слово «намеренно». Если раньше многочисленные и красочные аварии выступали скорее сдерживающим фактором для геймера, терявшего драгоценные секунды после того, как его авто на полной скорости влетало в неспешно тащившийся по хайвею грузовик, то теперь столкновения (или, согласно терминологии Criterion, takedowns) стали настолько важной составляющей геймплея, что даже удостоились упоминания в названии игры.

Итак, тэйкдаун – это когда один автомобиль выбрасывает с трассы своего противника (естественно, с последующей аварией, показываемой вам в наиболее выгодных ракурсах). Тэйкдауны бывают самые разные – обыкновенные, послеаварийные, тэйкдауны отмщения, тэйкдауны с автографом, а также двойные/тройные, тэйкдауны о забор, грузовик, туристический автобус и т. п., причем за каждый из них вам начисляются определенные баллы (чем сложнее выполненный тэйкдаун, тем баллов больше), которые нужны для открытия новых машин. Естественно, с помощью тэйкдаунов очень удобно охлаждать пыл не в меру зарвавшихся соперников, но не стоит забывать, что ваши оппоненты тоже знают, что такое тэйкдаун, и весьма активно его используют. Кстати, один из наиболее интересных вариантов гонки, появившийся в третьей части сериала, – Road Rage – эксплуатирует идею тэйкдаунов во всей ее красе. Здесь неважно, каким вы придете к финишу (по большому счету, тут и финиша-то никакого нет): первое место дают за определенное число тэйкдаунов, которое вы сможете выполнить за отведенное время. Задача, между прочим, усложняется еще и тем, что в этом режиме игры (единственном из всех) ваше авто после каждой аварии потихоньку разбивается, поэтому если бездумно бросаться в самую гущу свалки, вам просто не удастся дожить до окончания временного лимита.

Единственное нарекание, которого заслуживала Burnout 2, это невнятный режим карьеры, по





Приехали

сути сводившийся к обыкновенной последовательности одиночных гонок. В Burnout 3 режим World Tour предлагает геймеру прокатиться по дорогам Европы, США и Азии, его периодически «приглашают» на другой континент или пишут в газетах об очередной масштабной аварии, а все его действия комментирует диджей Stryker местного радио Crash FM. И если поначалу гонки проходятся на одном дыхании, то ближе к концу начинает нарастать сложность, и последняя пара десятков заездов (из почти двух сотен) дается геймеру с большим трудом.

Значительно модернизирован режим Crash, в котором перед игроком стоит простая до ужаса задача – создать на дороге аварийную ситуацию, в которой бы разбилось как можно большее число автомобилей. Раньше, во второй части, весь игровой процесс сводился к тому, чтобы разогнаться побыстрее да врезаться посильнее и считать денежки, на которые «попадут» незадачливые водители. Но теперь благодаря введению массы бонусов, расставленных на трассе и дающих как улучшение ваших «финансовых показателей», так и их ухудшение, а также грамотному расположению машин, создающих трафик, от игрока требуется хотя бы минимальное «тактическое планирование» – каким маршрутом выехать на перекресток, когда и в какую машину врезаться и т. д.

Кроме Road Rage и Crash, здесь еще есть, разумеется, и обычные гонки, и дуэльные Face Off, и одиночные заезды на скорость (без соперников) – в общем, с разнообразием все в порядке. А вот режим *Pursuit* из сериала Burnout исчез практически бесследно – похоже, что игрокам не очень-то пришлась по душе идея преследования нарушителей Правил дорожного движения на полицейской машине с мигалкой. Правда, есть небольшое подозрение, что на самом деле *Pursuit* как раз и подсказал разработчикам идею тэйкдаунов, ведь единственным способом остановить правонарушителя был таран... Неисповедимы пути разработчиковы, одним словом.

Статья уже близится к концу, а я все еще не сказал о едва ли не самом главном достоинстве и составляющей успеха Burnout 3 – о бешеной динамике игры, о тех невероятных скоростях, на которых проходят гонки. Пожалуй, Burnout 3 – самая быстрая автогонка всех времен и народов. Западные геймеры по скоростям сравнивают ее с F-Zero (причем результат не всегда оказывается в пользу последнего), но поскольку среднестатистическому украинскому читателю это название не скажет ровным счетом ничего, поясню более доходчиво: NFS Underground по сравнению с Burnout 3 – гонка на инвалидных колясках, которые забыли снять с ручного тормоза. Здесь все происходит буквально в мгновение ока. Вы едете по абсолютно пустой трассе, моргнули, а когда глаза открылись, то ваша машина уже разваливается на куски от столкновения с невесть откуда взявшимся автобусом.

Что еще? Графика. Великолепная. Burnout 3 – одна из самых красивых игр для PS2, и даже на ПК мало найдется гонок, способных потягаться по красотам с B3. Детализация уровней выросла по сравнению со второй частью очень сильно, машины смотрятся просто здорово (ну и что, что среди них, уже традиционно, нет ни одной лицензированной – кого это волнует, в конце концов?), а уж как они разбиваются... О, это нечто! Это надо видеть. Впервые в истории игровых гонок от удара мнется кузов – например, въехав на полной скорости в бетонную стену (и получив «утешительную» надпись во весь экран «Concrete Kiss!»), вы сможете полюбоваться не просто вмятинами и отвалившимся капотом, как это было до сих пор, – нет, у вашей машины будет в гармошку сплющенный капот!

Резюмирую. Владельцам PlayStation 2 играть обязательно, ведь Burnout 3 – одна из лучших игр последних лет. Если эталон аркадных гонок где-то и существует, то на нем наверняка написано «Made by Criterion».

Жаль, но любоваться всеми этими красотами нет времени



ФОРМУЛА ИГРЫ

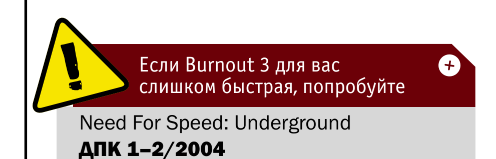
Burnout 2: Point of Impact + takedowns =
Burnout 3: Takedown



Машины хоть и не лицензированные, но прототипы угадываются без проблем



«Мустанг» вертикального взлета и посадки

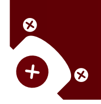


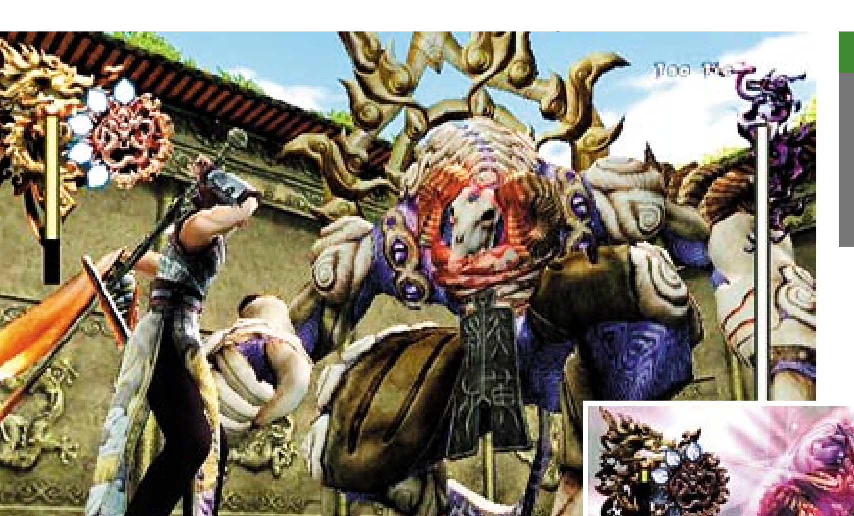
Если Burnout 3 для вас слишком быстрая, попробуйте

Need For Speed: Underground
ДПК 1–2/2004



Это мы называем «вдребезги»





Ну почему боссы всегда такие большие и уродливые?

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО

Кто является объектом обожания женской неполовозрелой половины Японии? Кто скачет, как мартовский заяц, и бегает по стенам круче Нео с Тринити? Да, это он – японский поп-идол Gackt, герой нового поколения, работающий на полставки главным актером в Bujingai.

Это не герой такой сильный, это дома бумажные



Пора уже перестать смотреть на мир через розовые очки

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Taito
Издатель BAM! Entertainment
Web-сайт www.theforsakencity.com

Taito
Один из старейших участников азиатского рынка игр для консолей, аркадных автоматов и мобильных устройств. На данный момент им разработано более 300 игр для десятка консольных платформ.
Игры Bust-A-Move, Bubble Bobble, Psychic Force, Space Invaders, RayStorm
Проекты нет данных
Web-сайт www.taito.co.jp

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Devil May Cry + Shinobi) × Kamui Gackt = **Bujingai**

Балет в стиле у-шу

Богдан Афанасьев

Летом 2004 г. BAM! Entertainment получила лицензию от Taito на издание в Северной Америке игры в жанре hack-and-slash Bujingai: The Forsaken City (в Японии Red Entertainment выпустила ее еще зимой).

Эта игра была изначально обречена на успех, ведь разработчик собрал под своим крылом замечательнейшую команду: дизайн персонажей – от Toshihiro Kawamoto (Cowboy Bebop и Wolf's Rain), сценарий – Yosuke Kuroda (Mugen no Ryvius, Scryed, Trigun, Onegai Teacher), озвучка главного героя и motion capture – Kamui Gackt (исполнитель музыки в стиле j-rock), злейший друг главного героя Lei – Hirokazu Yamadera (голос Spike Spiegel в Cowboy Bebop), воина Naguri Tensai сыграл Norio Wakamoto (Azumanga Daioh, Wolf's Rain, Macross Plus), ну а главную героиню озвучивает Maaya Sakamoto (Escaflowne). Думаю, всем поклонникам консольных игр из Японии и аниме этого списка вполне достаточно для того, чтобы бросить все дела и побежать в магазин за очередной покупкой. А для более полного удовлетворения фанов игры начался выпуск манги по миру Bujingai (правда, пока только в Японии).

Действие происходит в будущем на территории постапокалиптической Азии, а от сценария явно попахивает гонконговскими фильмами: игроку предстоит выступить в роли магического воина Lau (в главной роли Kamui Gackt), который бегает по стенам, летает по воздуху («алэ нызенько-нызенько»), а в качестве оружия использует не только меч таких размеров, что даже дедушка Фрейд ничего внятного сказать не смог бы, но и различные магические заклинания. Сюжет, как обычно в подобных случаях, поражает новизной и оригинальностью – у нас есть один положительный герой, один отрицательный (бывший приятель положительного), один умудренный годами и убеленный сединами учитель и одна загадочная девушка. Я думаю, уже все читатели поняли, чем они занимаются на протяжении всей игры, потому останавливаться на деталях не станем.

На первый взгляд – это типичный hack-and-slash, но из массы подобных продуктов его отличают одна из лучших анимаций персонажей (motion capture делает свое «грязное дело»), ярчайшие комбо-связки (особенно впечатляющи контратаки) и замечательная музыка (восточные мотивы и электронные инструменты составляют удивительный фон сего действа).

Резюмируя вышесказанное, можно утверждать, что Taito в очередной раз выпустил хит с большой буквы, и теперь у любителей проводить свободное время возле консоли появился еще один повод просидеть за ней по крайней мере неделю. Кстати, о replayability. Как и у многих других игровых продуктов японских разработчиков, в Bujingai этот параметр достаточно высок: в процессе игры геймер собирает специальные символы, благодаря которым он может открывать бонусные материалы (различные видеоинтервью с Гактом, рассказы о процессе создания Bujingai и т. д.), а чем выше выбирается сложность прохождения, тем больше появляется всяческих «вкусностей».



Шумел бамбук, деревья гнулись

ВЕРДИКТ HHHHH

Типичный, но яркий hack-and-slash

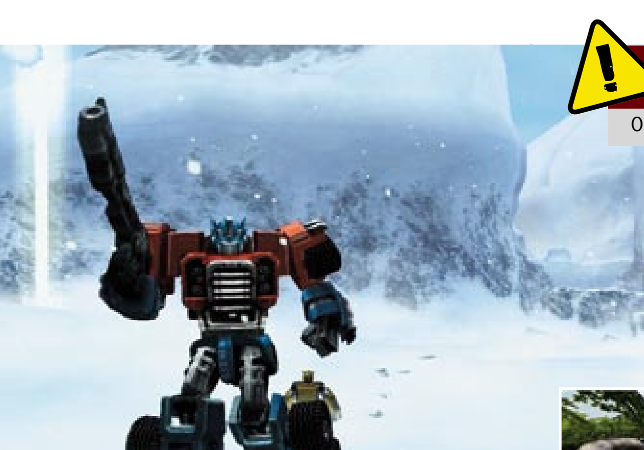
Графика	HHHHH
Звук	HHHHH
Играбельность	HHHHH

+ Хореография и графические эффекты магии
− Не всем нравится Kamui Gackt



Если вас не устраивает Kamui Gackt в главной роли, то поиграйте в Devil May Cry 2


DIGITAL
D FOTO
ЦИФРОВОЕ ФОТО И ВИДЕО
10
2004 ОКТЯБРЬ
Черно-белая страсть Валерия Барета
интервью с фотохудожником
CD
В КАЖДОМ НОМЕРЕ
Окно в Америку
Pentax Optio MX
Fujifilm FinePix F610
В ФОКУСЕ
ВЫБИРАЕМ ФОТОПРИНТЕР
11 ЛУЧШИХ УСТРОЙСТВ ДЛЯ СТРУЙНОЙ ПЕЧАТИ
ТЕСТ



Если железные верзилы вам не по душе, посмотрите

007: Everything or Nothing **ДПК 4/2004**

Явно не хватает ушанки и развесистой клюквы

Судья Дредд, что у вас с лицом?



Кто сказал Unreal?



ПАСПОРТ

Жанр action/arcade
Разработчик Melbourne House
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/transformers

Melbourne House
Корни компании уходят в далекое прошлое (дата создания – 1980 г.). За время своего существования она успела сменить не одно название (Beam Software, Melbourne House, Infogrames Melbourne House), а количество созданных и изданных ею игр перевалило за пятый десяток.
Игры KKND: Krush, Kill 'N' Destroy; KKND2: Krossfire; Grand Prix Challenge; Le Mans 24 Hours и др.
Проекты TransFormers 2
Web-сайт www.melbournehouse.com



ВЕРДИКТ HHHHH

Хорошо, но могло бы быть и лучше

Графика	HHHHH
Звук	HHHHH
Играбельность	HHHHH

+ Графика; ролики; атмосфера; система апгрейдов роботов; внимание к деталям

– Иногда количество врагов зашкаливает; линейность

ФОРМУЛА ИГРЫ

Autobots™ ± Decepticons™ = **TransFormers Armada**

Наследники железного Дровосека

Янош Грищенко

Вы с нетерпением ждете выхода новых эпизодов мегасаги TransFormes Energon™? Можете с первого взгляда отличить Autobots™ Optimus Prime™ от Autobots™ Hot Shot™? Или, не дай боже, Decepticons™ Megatron™ от Decepticons™ Tidal Wave™? Вы ежедневно посещаете *www.transformers.com*? Нет, нет, нет и нет? Вот и хорошо, тогда относитесь к Transformers Armada просто как к игре, а не как к фетишу.

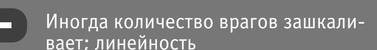
Ребята из Melbourne House, ответственные за безобразие под названием TransFormers Armada, умудрились почти в тюремных условиях (а как еще назвать неусыпный контроль со стороны великой Hasbro, владелицы всех ™ в мире TransFormers™) создать абсолютно вменяемый и, не побоимся этого слова, отличный продукт о роботах с изменяемой геометрией.

Первая часть игры, действие которой разворачивается в джунглях, даст прикурить хваленому Far Cry. Тропический лес здесь настоящий лес, а не совокупность деревьев, торчащих из одного места. И это несмотря на небольшие (по сравнению с самими трансформерами) размеры уровней, из-за которых создается некоторое ощущение коридорности. Красота небывалая, чувствуется, что делали джунгли с любовью. Дальше, впрочем, не все так радужно. Безжизненная Антарктида сменяется серыми скучными скалами тихоокеанских островов или довольно скудной растительностью Аляски. Но... все дело в деталях, которые оживляют пейзаж: по небу порхают стаи птиц, в проломе фюзеляжа сбитого самолета видны столы и тумбочки и т. д. и т. п. А с какой тщательностью сделаны сами автоботы и десептиконы – любо-дорого посмотреть! Причем в любых их трансформациях.

Игровой процесс оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, TransFormers полностью соответствуют жанру action/arcade: принимая во внимание умение представителей противоборствующих сторон превращаться в различные виды техники, разнообразных аркадных и боевых моментов вам гарантировано более чем достаточно. С другой, в action-составляющей Melbourne House, на наш взгляд, слегка перегнули палку. Число врагов иногда превосходит все мыслимые пределы. Из-за них бывает просто не протолкнуться. К тому же в конце уровня вас обязательно ждет трансформер-босс, победить которого ой как не просто. Учитывая традиционную для PS2 систему сохранения по checkpoint, это порой напрягает.

Такое же двойственное впечатление оставляет и система апгрейдов трансформеров. Если обновления для оружия действительно необходимы в бою, то чисто аркадные улучшения (дальность полета, высота прыжка и т. д.) нужны, по сути, только для прохождения определенных этапов.

В целом TransFormers Armada: Prelude to Energon – весьма целостная и качественная игра. Не супершедевр, конечно, но и не проходной продукт по громкой лицензии. Уже сейчас в Melbourne House трудятся над продолжением (вы думали, слова Prelude и Energon в названии просто так?). Ну а если верить новостям из мира синематографа, то Голливуд в лице продюсера Дона Мерфи изъявил сильное желание снять фильм на тему. Так что to be continue...



Из «Дальнобойщиков 3» дебаггером выдернули





Hellboy/«Хеллбой: Герой из пекла»





Пролог фильма живенько воскресил в памяти и киношных «Индиан Джонсов», игру Return to Castle Wolfenstein и прочие опусы, основанные на большой любви нацистов к оккультным наукам и практической черной магии. Да вот, в результате их эксперимента по открытию портала в мир Тьмы, в нашу Вселенную «просочился» крохотный чертенок, спасенный оказавшимися тут как тут американцами, среди которых – один из ведущих спецов по паранаукам Тревор Брум, ставший для симпатичного краснокожего порождения Ада настоящим отцом.

Минуло больше чем полстолетия. Почтенный старец, профессор Брум дослужился до поста руководителя одного из отделов Бюро по исследованию паранормальных явлений, а его питомец Хеллбой вымахал в двухметрового детинушку – «на лицо ужасного, доброго внутри» и обожающего кошек и мультики.

Но оказалось, что те же самые злодеи, которые пытались в далеком 1944 г. вызвать из потустороннего мира некую семерку Богов Хаоса, чтобы установить господство этого самого хаоса на матушке-Земле, от своих намерений не отказались. А для выполнения этой дьявольской задачи им как воздух нужен наш Герой из пекла. Во главе разношерстной компании не кто иной, как наш родимый Гришка Распутин – непотопляемый, неотравляемый и т. д. Стоит ли говорить, что Хеллбой сражается на стороне хороших парней?!

Поначалу мне показалось, что в картине слишком много патетики и серьезности, а вот иронии и легкости, абсолютно не лишней в фильмах на материале комиксов (а таковым, собственно, «Хеллбой» и является), чуть-чуть не хватает. Да и первые несколько action-сцен сражений с «щупальцатыми» монстрами, на мой взгляд, несколько затянуты. Однако постепенно ситуация выравнивается, и кинорассказ становится как-то живее и человечнее, причем не теряя темпа.

Заслуга в этом не только режиссера, но и актеров, в первую очередь Рона Перлмана (Хеллбой). Лучшего «Красного» просто трудно себе представить. Жаль, конечно, что на долю симпатичного человека-амфибии Эйба Сапиена, по совместительству телепата, досталось не так много экранного времени. Достойно дополняют команду «наших» Селма Блэйр в роли пирокинетической девушки Лиз, предмет воздыханий Хеллбоя, и «правильный парень» Руперт Эванс. А вот «темная сторона» не отличилась запоминающимися актерскими работами. Даже Гришка Распутин здесь какой-то невыразительный.

P.S. Желаете сиквела? Его у вас будет!

Александр Птица

ВЕРДИКТ ННННН

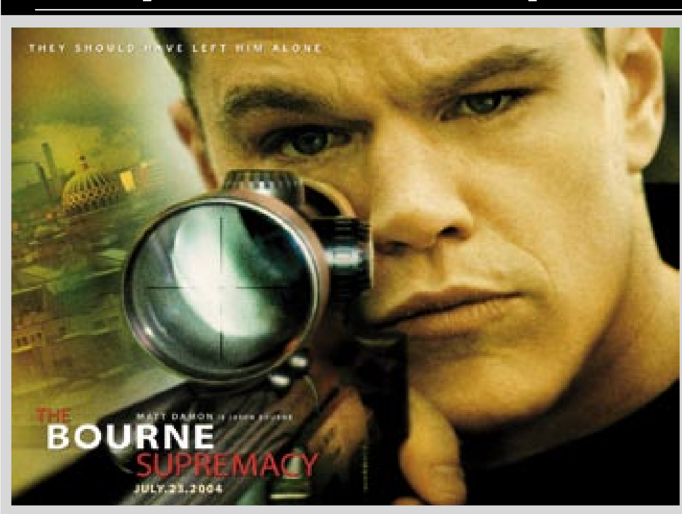
Компания Columbia Pictures, 2004

Web-сайт www.hellboymovie.com

Режиссер Гильермо дель Торо

В ролях: Рон Перлман (Хеллбой), Джон Херт (Тревор Брум), Селма Блэйр (Лиз Шерман), Руперт Эванс (Джон Майерс), Карел Роден (Григорий Распутин), Даг Джонс (Эйб Сапиен), Ладислав Беран (Карл Кроенен), Бриджет Ходсон (Илса)

Bourne Supremacy/«Превосходство Борна»



Нельзя сказать, что выхода «Превосходства Борна» отечественные зрители ждали с нетерпением – скорее, с осторожным любопытством. Первый фильм по классической трилогии Роберта Ладлума – «Идентификация Борна» – оказался неожиданно неплохим, так что от продолжения ожидали как минимум такого же качества. С одной стороны, новая картина о похождениях суперагента, совсем не похожего на Джеймса Бонда, оправдала эти ожидания, с другой – нет.

Как и предыдущая часть, «Превосходство Борна» выдержано в строго реалистичном ключе – никаких супершпионов и суперустройств – только обычная человеческая логика и пистолет. Никаких головоломных трюков, сногсшибательных женщин и мистических злодеев – лишь содранные до крови ладони, хромота после прыжков, погибшая любимая девушка и обычные бандиты в роли противников. Этим фильм, несомненно, подкупает. Как и своим мрачным, порой даже слишком мрачным настроем и тусклой цветовой гаммой – это реальность, это наша с вами жизнь, а не книжный мир Флемминга.

Но именно такой подход режиссера и губит фильм – в данном антураже нет места эффектным дракам и action-эпизодам – все выглядит слишком прозаично. Пытаясь как-то скрасить блеклые динамические сцены, оператор излишне злоупотребляет использованием ручной дрожащей камеры и необычайно рваным монтажом. Сейчас это, конечно, страшно модно, но не в таких же масштабах. В глазах у зрителя начинает натурально рябить, и от этого драки и преследования выглядят еще более странно. Впрочем, один превосходный, но, к сожалению, не очень длинный action-эпизод в фильме есть – погоня по московским улицам на Mercedes G500 за желтой «Волгой». Не знаю, сколько Горьковский автозавод заплатил за такой product placement, но выглядит действительно потрясающе, тем более что Борн за рулем «Волги» в итоге разбивает Mercedes вдребезги.

Актерские работы в «Превосходстве Борна» не впечатлили, да и великолепному Мэтту Дэймону здесь банально нечего играть – большую часть фильма он с угрюмым выражением лица бежит по скучным закоулкам Берлина и Москвы от преследующих его агентов ЦРУ и ФСБ. Меньшую часть – мучается головными болями и пытается вспомнить, что он делал в немецкой столице в начале своей шпионской карьеры. Конечно же, он вспомнит, накажет кого попало и совершит никому не нужное покаяние. Вот только зачем все это? Будем ждать третий фильм – может, там объяснят.

Олег Данилов

ВЕРДИКТ ННННН



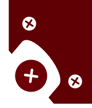


Компания Universal Pictures, 2004

Web-сайт www.thebournesupremacy.com

Режиссер Пол Гринграсс

В ролях: Мэтт Дэймон (Джейсон Борн), Франка Потенте (Мари), Брайан Кокс (Уорд Эббот), Джулия Стайлс (Ники), Карл Урбан (Кирилл), Джоан Аллен (Памела Лэнди), Карел Роден (Гретков)



Mindhunters/ «Охотники за разумом»



Сделав себе имя на крепеньких action-лентах («Скалолаз», «Крепкий орешек 2», «Долгий поцелуй на ночь») и провальном, но любимом нашим главредом «Острове головорезов», Ренни Харлин ударился совершенно в «другую степь». С некоторых пор его больше привлекают не разборки крутых парней и девиц с еще более крутыми, а исследования тайников человеческой души в экстремальных ситуациях – значит, на повестке дня у Ренни нынче триллеры. Как раз в ту неделю, когда у нас в прокате появились «Охотники за разумом», заокеанские зрители двинулись на премьеру приквела «Экзорциста» от того же киномаэстро.

Сами понимаете, что о перипетиях сюжета триллера с детективной подоплекой я вам не буду говорить ни слова. Есть смысл только обрисовать антураж, по всем параметрам соответствующий законам классических детективов. Замкнутое пространство (необитаемый остров, на котором когда-то проводились военные учения), ограниченный круг персонажей (в количестве 9 человек), поочередные смерти (в духе «Десяти негритят» или «Идентификации»).

Надо сказать, что коллектив, оказавшийся в столь трудной ситуации, не прост. Это группа стажеров, психологов-криминалистов, направленная на тренировочное испытание. Так что у нас нет одного Пуаро или одной мисс Марпл. Посильное участие (естественно, до момента гибели) в расследовании приходится принимать каждому из них. Но злоумышленник дьявольски умен. Ему удается «срежиссировать» каждую из смертей, как раз исходя из психологического портрета очередной жертвы. А уж «выстроенные» его извращенным умом ловушки поражают изобретательностью.

Возможно, мои слова покажутся парадоксальными, но «Охотники за разумом» можно охарактеризовать как «очень приятный триллер». Действительно, suspence и action отлично дозированы. Большинство моментов, когда хочется сказать «Ой!», хорошо мотивированы, но, тем не менее, элемент неожиданности присутствует в полной мере. Фильм больше режиссерский, нежели актерский, потому что в нем играют не только люди. Полноправным персонажем является та самая, таящая смертельные сюрпризы среда, в которой выживет… Не скажу кто.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ННННН

Компания Dimension Films, 2004

Web-сайт www.mindhunters-thefilm.com

Режиссер Ренни Харлин

В ролях Вэл Килмер (Джейк Харрис), Кристиан Слейтер (Дж. Д. Рестон), Кэтрин Моррис (Сара Мур), Джонни Ли Миллер (Лукас Харпер), ЛЛ Кул Джей (Гейб Дженсен), Патрисия Веласкес (Николь Уиллис), Эйон Бейли (Бобби Уайтмен), Клифтон Коллинс мл. (Винс Шерман), Уилл Кемп (Раф Перри)

The Punisher/«Каратель»



Punisher – один из немногих персонажей комиксов, вызывающих не столько восхищение, сколько уважение и сочувствие. Большинство героев Marvel представляют собой супергероев, мутантов, обладающих невероятными способностями, и лишь Каратель вынужден полагаться на самого себя.

Сначала он появился как второстепенное действующее лицо, причем с сугубо отрицательной окраской. Однако судьба бывшего спецназовца, потерявшего всю семью, оказалась настолько интересной читателям, что Punisher вскоре обзавелся собственным бумажным сериалом.

Фрэнк Касл нарушает все неписаные законы комиксостроения. Он жесток, убивает людей, не любит полицию и не учит детей ровным счетом ничему хорошему.

The Punisher – вторая экранизация приключений Карателя, и, на удивление, она получилась лучше первого, весьма посредственного, фильма с Дольфом Лундгреном. Главный недостаток постановки – чрезмерно затянутое начало, где мы на протяжении почти 50 минут видим безмятежную жизнь Фрэнка со своей семьей.

Однако уже через час лента начинает полным ходом отрабатывать рейтинг R: по брутальности расправы Карателя над противниками не знают себе равных. Все боевые сцены великолепны в своем реализме. В целом, это один из немногих фильмов, устоявший перед искушением «Матрицы» и избежавший демонстрации двухметровых прыжков, кунг-фу на веревочках и прочих новомодных нереалистичных побрякушек. Интересно, что зрителям не навязывается никакой морали: Фрэнк Касл невообразимо жесток и на самом деле практически ничем не отличается от Говарда Сэйнта со товарищи, о чем, собственно, недвусмысленно и заявляет.

Разумеется, Punisher категорически не рекомендуется детям. Да, насилие в кино может выглядеть красиво и привлекательно, но только не в этом случае. Здесь жестокость пугающе реалистична и, как и в жизни, отвратительна. Концовка фильма, в которой Фрэнк расправляется с персонажем Траволты, по-настоящему сильная. А вот следующие за ней пять минут, предназначенные только для того, чтобы авторы могли снять сиквел, стоило опустить вовсе.

Кстати, если вы взяли фильм на DVD, обязательно посмотрите рекламный ролик игры The Punisher – очень забавная вещица намечается.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ННННН



Компания Columbia Tristar, 2004



Web-сайт www.punisherthemovie.com

Режиссер Джонатан Хенсли

В ролях Томас Джейн (Фрэнк Касл), Джон Траволта (Говард Сэйнт), Лаура Харринг (Оливия Эйнт), Ребекка Ромин-Стеймос (Джоанна), Бен Фостер (Дэйв), Джеймс Карпинелло (Бобби/Джон Сэйнт)

Garfield/«Гарфилд»





Сначала о плохом. Американские зрители остались несколько разочарованы экранизацией «Гарфилда», что, впрочем, не помешало ему собрать 75 млн. долл. в США. В чем же причина такого отношения как простых любителей попкорна, так и кинокритиков? Дело в том, что кот Гарфилд – своего рода культовый персонаж, появившийся впервые на последних страницах 41 газеты в 1978 году, но теперь радующий своими шутками более 263 млн. читателей 2570 печатных изданий ежедневно. Такой популярностью он в первую очередь обязан циничным, иногда крайне неполиткорректным шуткам и своеобразному взгляду на жизнь.

Однако кинопродюсеры предпочли взять за образец не один из более пяти тысяч комиксов про знаменитого кота (кстати, многие из них имеются на *www.garfield.com*, очень рекомендую), а телевизионный анимационный сериал «Гарфилд и друзья», сделанный по мотивам. И тут кроется главная проблема – мультфильм был ориентирован прежде всего на детскую аудиторию, так что циничному коту пришлось расстаться с большей частью своих шуточек, которые могли смутить несовершеннолетнюю аудиторию.

Собственно, та же беда и у фильма. «Гарфилд» – прекрасное семейное кино, на которое не страшно сходить с маленьким ребенком, достаточно мирное, чтобы не шокировать юного зрителя, и довольно смешное, чтобы родители не скучали. Прибавьте к этому потрясающую актерскую игру Олега Табакова, который озвучивает рыжую бестию (в английском варианте за Гарфилда говорит не менее знаменитый Билл Мюррей), и вы получите идеальный фильм для семейного просмотра. Однако если вы являетесь давним поклонником оранжевого хамоватого кота, то вас наверняка расстроят все те многочисленные коррективы, которые создатели ленты внесли в образы персонажей. Впрочем, в нашей стране таких очень немного, поэтому, я уверен, большинству кинолюбителей «Гарфилд» придется по душе.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ НННН Н

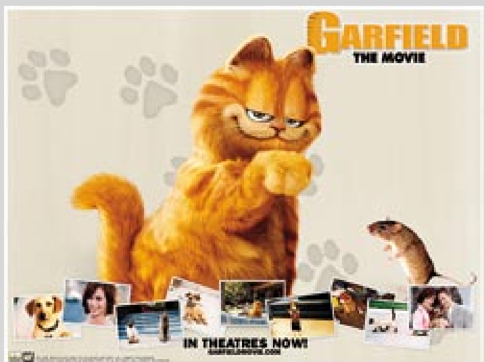


Компания 20th Century Fox

Web-сайт www.garfieldmovie.com

Режиссер Питер Хьюитт

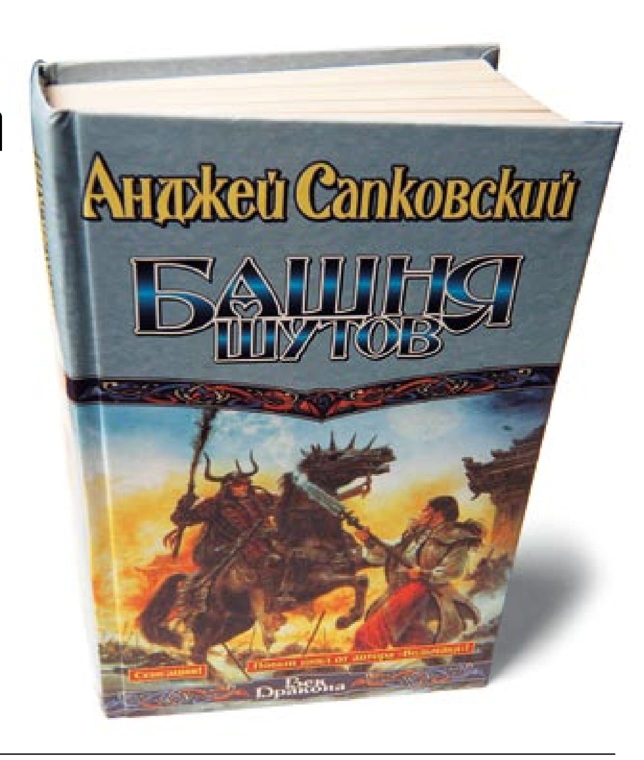
В ролях: Брекин Мейер (Джон), Дженифер Лав-Хьюитт (Лиз), Стефен Тобольский (Чепмен), Олег Табаков (голос Гарфилда).



NARRENTURM

Олег Данилов

В письмах, приходящих в наш адрес, порой встречаются предложения возродить рубрику «Библиотека», но рецензировать в ней не специализированную компьютерную литературу, а беллетристику. В принципе, это было бы логичным дополнением к «Видеотеке», но дело в том, что литературные вкусы и пристрастия редакторов «ДПК» отличаются намного сильней, чем вкусы кинематографические. Тем не менее в виде эксперимента в рубрике Offtopic я решил поместить рецензию на книгу, которая произвела на меня неизгладимое впечатление. Это роман польского фантаста Анджея Сапковского Narrenturm, или «Башня шутов», открывающий новый цикл произведений автора.



Несмотря на созвучность названия с последними романами ведьмацкого цикла, сделавшего Сапковского знаменитым не только на родине, но и на просторах СНГ, перед нами не фэнтези. Narrenturm – историческая хроника с яркой адвентюрной составляющей и элементами готического романа. Время и место действия очень интересны – 1424–1425 гг., Силезия, Моравия, Южная Польша и Чехия. По сути, «Башня шутов» Сапковского продолжает роман Генрика Сенкевича «Крестоносцы», ведь описываемые события следуют практически одно за другим.

Вообще, влияние Сенкевича и Булгакова (на которого польский романист тоже в свое время произвел сильное впечатление) на Сапковского ощущается в полной мере. Даже вступление Narrenturm до боли напоминает одновременно и «Огнем и мечом», и «Белую Гвардию». Естественно, чувствуется тщательный подход к историческому материалу – большие фрагменты диалогов на латыни, скрупулезный анализ хроник, геральдических и генеалогических книг. Объем работы, проделанный Сапковским, поражает. Чего стоит только следующий абзац.



«Рядом с Волошеком сидит клодский староста, господин Пута из Частоловиц с женой Анной из Колдицев. Дальше сидит Кильян Хаугвиц и его супруга Людгарда, затем – старый Герман Цеттриц, дальше Янко из Хотемиц, владелец замка Ксенж. Он как раз встает и аплодирует Гоче Шаффу из Грайфенштайна. Пожалуй с женой. Рядом с ней сидит Миколай Зейдлиц из Альтенау, одмуховский староста, около него Гунцель Свинка из Свин, далее кто-то с тремя рыбами на красном поле, а значит, Зейдлиц или Кужбах. А с другой стороны вижу Оттона фон Боршнитца, далее кого-то из Бишофштайнов, затем Бертольда Апольдау, чесника из Шенау. Потом идут Лотар Герсдорф и Хартунг фон Клюкс – оба лужичане. На нижней скамье сидят, если мне зрение не изменяет, Борута из Венцемежиц и Секиль Рейхенбах, хозяин Тепловод...»

Думаю, не стоит говорить, что все это реально существовавшие исторические личности.

Итак, перед нами история гуситской реформации, рассказанная как приверженцами Гуса, так и их противниками. Сам Ян Гус уже сожжен инквизицией, уже произошло первое и второе пражское бросание из окон, помер в Пшибыславе неистовый Ян Жижка, чехи крепко отделали немцев под Витковым Вышеградом, Жатцем и Немецким Бродом. В период, описанный в Narrenturm, папа римский Мартин и Император Священной римской империи Сигизмунд Люксембургский организовывали 5 антигуситских крестовых походов – все они закончились поражением крестоносцев.

Главный герой романа, молодой медик и немножко маг Рейнемар фон Беляу, именуемый Рейневаном, в обществе демерита Шарлея и демона в облике человека Самсона Медка спасается сразу от нескольких преследователей, попадая в нелепые ситуации и становясь участником исторических событий. Рейнемар – этакий Форест Гамп XV века. Он дискутирует о будущем книгопечатания с молодым Яном Гутенбергом в Свиднице; общается в Башне шутов с Николасом Коперником, готовым отказаться от своей гелиоцентрической теории; волей случая попадает на историческое совещание в Дембовеце в грангии монастыря цистерианцев в Каменце, на котором обсуждается очередной крестовый поход против гуситов; путешествует в обществе человека железного меча, славного рыцаря Завиша Черного из Габрова, отправляющегося навстречу своей смерти в Голубац над Дунаем. И т. д. и т. п.

Сапковский – очень жесткий автор, он не оставляет камня на камне от наших представлений о средневековом рыцарстве и духовенстве. Рыцари в «Башне шутов», за исключением Завиша Черного, – это грабители с большой дороги, не брезгующие ничем. Они не спасут беззащитную даму, а, скорее, изнасилуют ее, ради развлечения сожгут крестьянский хутор, наплюют на правила ведения честного боя и легко воспользуются огнестрельным оружием. Раубриттеры – рыцари-разбойники (а других в романе и нет) – безграмотные грязные бандиты, промышляющие рэкетом и гоп-стопом – абсолютный аналог современных братков.

Не лучше и духовенство, как римское, так и гуситское. Сапковский не защищает ни тех, ни других, ярко показывая зверства обеих сторон. Может быть, гуситы чуть более жестоки, но в отличие от папских священников они не ищут светской власти, не занимаются развратом и чревоугодничеством, не плюют на заповеди Христовы.

Кое-кого может смутить легкий налет мистики, пронизывающий все произведение, те самые элементы готического романа, о которых говорилось выше. Здесь стоит заметить, что «Башня шутов» – это рассказ очевидца описанных событий, излагаемый в таверне в 1430 году. В те времена люди просто не разделяли окружающий их мир на материальный и мистический, для них все это было одинаково реально. Войны и инквизиция, демоны и лесные народцы, шабаши ведьм и чума. Так что Сапковский просто стилизует роман под язык и стиль того времени. Впрочем, в мистической части Narrenturm явно ощущается влияние как «Фауста», так и... «Мастера и Маргариты». Шабаш ведьм, на котором диковинные существа живо обсуждают вопросы политики, это явный отсыл к балу у Воланда, причем собственно Маргарита, возлюбленная Рейнемара Катаржина, здесь тоже есть.

Несмотря на то что в целом «Башня шутов» очень темное, мрачное произведение, читается оно на одном дыхании, а редкие лирические эпизоды (первая глава и шабаш) изумительно хороши... Ну и конечно, здесь просто море искрометного юмора. Отдельно хочется отметить потрясающий перевод, лучший из тех, что попадались мне за последнее время.

Было особенно приятно прочесть Narrenturm именно сейчас. Весной я побывал в Праге и замке Карлштайн и подолгу бродил по улочкам, которые упоминаются в романе.